

BERKALA ARKEOLOGI

SANGKHAKALA



KEMENTERIAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
BALAI ARKEOLOGI MEDAN

BERKALA ARKEOLOGI

SANGKHAKALA

Dewan Redaksi

Penyunting Utama	: Lucas Partanda Koestoro, DEA
Penyunting Penyelia	: Rita Margaretha Setianingsih, M. Hum
Penyunting Tamu	: Fitriaty Harahap, M. Hum Dra. Sri Hartini, M. Hum
Penyunting Pelaksana	: Drs. Ketut Wiradnyana, M.Si Dra. Nenggih Susilowati Ery Soedewo, S.S., M.Hum. Dra. Suriatanti Supriyadi
Alamat Redaksi	: Balai Arkeologi Medan Jl. Seroja Raya Gg. Arkeologi Medan Tuntungan, Medan 20134 Telp. (061) 8224363, 8224365 E-mail : balar_medan@yahoo.com www.balai-arkeologi-medan.web.id

Penerbitan Berkala Arkeologi "SANGKHAKALA" bertujuan memajukan kegiatan penelitian arkeologi maupun ilmu terkait, terutama di Nanggroe Aceh Darussalam, Kepulauan Riau, Riau, Sumatera Barat, dan Sumatera Utara, serta menyebar-luaskan hasil-hasilnya sehingga dapat dinikmati oleh kalangan ilmuwan khususnya dan masyarakat luas umumnya. Redaksi menerima sumbangan artikel dalam bahasa Indonesia maupun asing yang dianggap berguna bagi perkembangan ilmu arkeologi, maksimal 15 halaman A4 dengan jenis huruf Arial ukuran 11 dan spasi 1,5. Naskah yang dimuat tidak harus sejalan dengan pendapat redaksi. Redaksi berhak menyunting sejauh tidak merubah isi. Berkala Arkeologi ini diterbitkan 2 kali dalam satu tahun.

BERKALA ARKEOLOGI

SANGKHAKALA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
 Andri Restiyadi Gambaran Arsitektur dan Teknik Konstruksi Candi Simangambat, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara	154
 Baskoro Daru Tjahjono Memipikan Museum yang Menarik Pengunjung	166
 Defri Elias Simatupang <i>Mejan</i> Tanpa Kepala di Kabupaten Pakpak Bharat (Pendekatan Motivasi Religi Terhadap Fenomena Pencurian Artefak Megalitik)	176
 Eny Christyawaty & Nengghih Susilowati Jejak Budaya Musyawarah, Bentuk Demokrasi Masyarakat Minangkabau	188
 Ery Soedewo, Stanov Purnawibowo & R. Wahyu Oetomo The Functions and Roles of Śrīvijaya's Mandalas in The Northern Sumatera Island	204
 Gunadi Kasnowihardjo Sumbangan Arkeologi dalam Mewujudkan Solidaritas Sosial dan Integrasi Bangsa	214
 Ketut Wiradnyana Pentarikan Baru Situs Hoabinhian dan Berbagai Kemungkinannya	222
 Lucas Partanda Koestoro Arkeologi Alkitab dalam Fungsinya Sebagai Penjelasan dan Konfirmasi Alkitab	234
 Repelita Wahyu Oetomo Vihara Setia Budi, Kelenteng Persembahan Bagi <i>Kwan Tie Kong</i>	252
 Stanov Purnawibowo Perspektif Perdagangan Maritim di Selat Malaka Berdasarkan Data Baru Hasil Observasi di Situs Pulau Kompei	262
 Sukawati Susetyo Situs Lobu Dolok, Makam Kuno di Kawasan Padang Lawas Sekitar Abad ke-17 Masehi	274
 Taufiqurrahman Setiawan Fotografi Mikro Untuk Arkeologi (Metode Alternatif Perekaman Data Visual)	284

KATA PENGANTAR

Berkala Arkeologi Sangkhakala Volume XIII Nomor 26 menyajikan 12 artikel dengan beragam topik bahasan. Di dalamnya disampaikan antara lain tentang masalah kawasan, pentarikan situs, teknologi, sosial, religi, seni, perdagangan, fotografi, dan manajemen sumberdaya arkeologi.

Keragaman topik bahasan dimulai lewat tulisan Andri Restiyadi. Pokok bahasannya arsitektur dan teknik konstruksi Candi Simangambat, Kabupaten Mandailing Natal, dihubungkan dengan karakter dan periodisasinya. Berikutnya adalah bahasan upaya mewujudkan museum yang dapat menarik minat pengunjung, disampaikan oleh Baskoro Daru Tjahjono. Kemudian artikel Defri Elias Simatupang, mengulas pendekatan motivasi religi terhadap fenomena pencurian artefak megalitik di Kabupaten Pakpak Bharat. Selanjutnya artikel Eny Christyawaty dan Nengghih Susilowati yang mengetengahkan tinggalan arkeologis berkaitan dengan budaya musyawarah di Ranah Minang.

Ery Soedewo, Stanov Purnawibowo, dan Repelita Wahyu Oetomo bersama-sama membuat artikel membahas Kerajaan Śrīvijaya sebagai kerajaan maritim yang pengaruhnya meliputi kawasan yang luas di sekitar Selat Malaka. Artikel lain dalam penerbitan ini ditulis oleh Gunadi Kasnowihardjo, tentang sumbangan arkeologi dalam mewujudkan solidaritas sosial dan integrasi bangsa. Berikutnya adalah Ketut Wiradnyana yang menulis pentarikan baru situs Hoabinhian yang salah satu datanya berasal dari situs Bukit Kerang Pangkalan, Aceh Tamiang. Kemudian artikel Lucas Partanda Koestoro mengetengahkan kilasan Arkeologi Alkitab (*Biblical Archaeology*) sebagai cabang dalam kearkeologian yang mencari informasi mengenai sejarah, kebudayaan, dan kebiasaan manusia yang hidup di “dunia Alkitab”. Adapun Repelita Wahyu Oetomo menulis tentang Vihara Setia Budi, salah satu vihara di Kota Medan. Artikel selanjutnya berkenaan dengan situs Pulau Kompei sebagai sebuah situs strategis dan mendukung perdagangan maritim di Selat Malaka sekitar abad ke-10 Masehi hingga abad ke-13 Masehi, ditulis oleh Stanov Purnawibowo.

Berikutnya, artikel Sukawati Susetyo membicarakan simbol-simbol pada makam di situs Lobu Dolok, di kawasan Padang Lawas. Adapun artikel terakhir dalam penerbitan kali ini, membahas fotografi mikro sebagai metode alternatif bagi perekaman data arkeologi, disampaikan oleh Taufiqurrahman Setiawan.

Demikian kami sampaikan sebagai pengantar. Dalam kesempatan ini ucapan terima kasih juga diberikan kepada Prof. DR. Bungaran Antonius Simanjuntak dan Drs. Bambang Budi Utomo (Peneliti Utama) atas kerja kerasnya sebagai mitra bestari Berkala Arkeologi Sangkhakala Volume XIII Nomor 26 bulan September tahun 2010. Semoga karya dalam Berkala Arkeologi Sangkhakala kali ini dapat diterima pembaca dan menambah pengetahuan kita tentang berbagai hal terkait dengan arkeologi. Selamat membaca.

Dewan Redaksi.

GAMBARAN ARSITEKTUR DAN TEKNIK KONSTRUKSI CAṄḂI SIMANGAMBAT, KABUPATEN MANDAILING NATAL, PROVINSI SUMATERA UTARA

Andri Restiyadi
Balai Arkeologi Medan

Abstract

Simangambat temple is an unique temple in Northern Sumatera. The research on the temple has been done throughout 2008 until 2010. It successfully revealed the structure of brick and stone building of the temple. Its result is expected to give an idea of temple architecture and construction technique. It is considering that the architecture and construction of the temple can be associated with the character and relative periodization of the temple building.

Kata kunci: arsitektur, teknik konstruksi, karakter, periodisasi, CaṅḂi Simangambat

1. Pendahuluan

Arsitektur secara umum dapat dimaknai sebagai (1) seni atau ilmu tentang bangunan, termasuk di dalamnya perencanaan, desain, konstruksi dan dekorasi; (2) karakter bangunan; (3) proses konstruksi bangunan; (4) bangunan itu sendiri; (5) organisasi bangunan (Atmadi, 1979: 2). Ketika mengkaji arsitektur, seperti juga objek arkeologi yang lain dapat dibagi setidaknya tiga kajian yang berkaitan dengan bangunan itu sendiri, makna, dan fungsinya. Pada kesempatan kali ini, pembahasan terhadap arsitektur CaṅḂi Simangambat akan mencakup struktur caṅḂi. Dalam hal ini mencakup aspek struktur bangunan dan teknik konstruksinya.

CaṅḂi Simangambat yang secara administratif terletak di Desa Simangambat, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara merupakan caṅḂi yang unik. Hal tersebut karena caṅḂi ini memiliki arsitektur yang berbeda dengan caṅḂi-caṅḂi pada umumnya di Sumatera Utara. Selain dari sisi arsitektur, keunikan CaṅḂi Simangambat dapat dilihat dari material yang digunakannya, yaitu bata dan batu yang keduanya digunakan pada satu bangunan yang sama. Mengingat keunikan serta arti pentingnya sebagai data penulisan sejarah kebudayaan Sumatera pada khususnya, maka diperlukan pendalaman-pendalaman yang salah satunya terletak pada aspek penelitian. Penelitian yang telah dilakukan di CaṅḂi Simangambat telah dimulai pada tahun 2008--2010 (Soedewo, 2008--2010), di samping penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh sarjana-sarjana Belanda pada masa lalu, seperti Schnitger, Bosch, dan Bronson.

Pada awal kegiatan berlangsung, Candi Simangambat hanya terdiri dari sebuah gundukan tanah yang terdapat pada area kebun pinang, bahkan pohon pinang juga tumbuh pada gundukan tanah tersebut. Di sekitar gundukan tanah yang diduga candi tersebut terdapat sebaran fragmen batu dan bata, baik polos ataupun berelief. Setelah dilakukan ekskavasi, terutama yang dilakukan pada tahun 2009 (Soedewo, 2009), telah berhasil menampakkan struktur bata dan batu yang membentuk Candi Simangambat. Walaupun demikian bangunan ini sudah tidak utuh lagi, hanya menyisakan bagian kaki candi yang telah melesak dan retakan-retakan pada susunan struktur batu dan batanya. Adapun bagian badan dan atap candinya telah hilang.

Gambaran tentang bentuk arsitektur candi tentunya sulit didapatkan mengingat kondisi bangunan yang demikian rusak. Inilah yang justru menjadi sebuah hal menarik yang patut untuk dijadikan sebuah permasalahan. Apabila permasalahan tersebut digantikan dengan dirumuskan sebagai kalimat tanya maka akan menjadi, bagaimanakah gambaran arsitektur Candi Simangambat, yang meliputi teknik rancangbangunnya ?

Penelitian ini merupakan kajian atas fakta-fakta di lapangan, dalam hal ini adalah Candi Simangambat. Fakta-fakta tersebut dijadikan sumber data primer yang nantinya digunakan sebagai referensi untuk memecahkan permasalahan yang dimunculkan. Pemecahan masalah nantinya menghasilkan kesimpulan yang masih bersifat sementara. Kesimpulan dikatakan sementara karena masih banyak kemungkinan ditemukan data baru yang nantinya akan merubah atau bahkan menguatkan pernyataan.

Adapun hal yang dianggap sebagai fakta di lapangan didasarkan atas kegiatan penelitian yang telah dilakukan sepanjang tahun 2008--2010. Selain menggunakan data primer, kajian ini juga menggunakan data sekunder yang didapat melalui studi pustaka. Penggunaan data sekunder tersebut difungsikan sebagai penunjang data primer dalam rangka menjawab permasalahan yang muncul.

Setelah data terkumpul, tahap pengolahan dan analisis data dilakukan dengan cara mendeskripsi, klasifikasi, serta memilah data yang akan digunakan dalam analisis. Pada tahap inilah data sekunder berperan menjadi referensi analogi data primer. Setelah tahap analisis berakhir, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan sementara yang tentunya merupakan jawaban dari permasalahan yang muncul.

2. Landasan pemikiran

Seni, dalam hal ini seni arsitektur yang ruang lingkupnya tak terukur, bebas berekspresi, dalam hal ini telah bercampur dengan disiplin keagamaan yang kemudian menciptakan

sebuah kesenian baru yaitu 'seni religius'. Sebuah 'seni religius' yang ideal menyiratkan titik penting ketika aspirasi kebebasan, pandangan dunia, dan pikiran jernih seniman, pada saat yang bersamaan dikendalikan oleh religiusitas (Sairam, 1982: 17-18). Gambaran proporsi dan keindahan yang muncul dalam arsitektur candi tidak lain juga mencerminkan gambaran nilai-nilai religiusitas candi tersebut. Oleh karena itu, konsep-konsep seni arsitektur yang digunakan dalam sebuah bangunan candi tidak lain adalah konsep religius yang melatarbelakangi pembangunan candi tersebut.

Candi dikatakan merupakan replika Gunung Mahameru di India, yang dianggap sebagai tempat tinggal dewa yang dipuja. Seniman atau *çilpin* membangun bangunan suci untuk dewa-dewa yang disebut sebagai rumah dewa atau *devagr̥ha* atau *devalaya*. Bangunan tersebut dilengkapi dengan wujud dewa-dewa yang terbuat dari batu atau logam, serta dihiasi dengan berbagai motif hias yang mengandung simbol keagamaan (Benerjea, 1974: 60). Dengan melihat nilai filosofis dan simbolis candi, maka fungsi candi dapat dikatakan sebagai tempat pemujaan dan peribadatan terhadap dewa (Soekmono, 1974: 300).

Bangunan candi secara vertikal melambangkan alam semesta dengan tiga bagiannya, yaitu, bagian kaki melambangkan alam bawah tempat manusia biasa, tubuh melambangkan alam antara tempat manusia telah meninggalkan keduniawiannya dan dalam keadaan suci menemui dewa, serta atap melambangkan alam atas tempat para dewa. Ketiga alam tersebut dalam agama Hindu disebut *Bhūrloka* (lingkungan dari makhluk yang masih dapat mati), *Bhūvarloka* (lingkungan dari makhluk yang telah disucikan), dan *Svarloka* (lingkungan para dewa) (Fontein, 1972: 13). Secara lebih detil candi juga dipandang sebagai rumah sekaligus tempat duduk dewa.

Beberapa bagian dari candi mengomunikasikan kehadiran dewa yang dipersamakan dengan badan dari *Vāstupuruṣa*, seperti layaknya bagian-bagian tubuh manusia, lebih jauh lagi dalam *Agnipurāna* disebutkan:

... Sukanasa adalah hidungnya, Bhadra adalah lengannya, Aṇḍa=Āmalaka, kepalanya, Kālāśa, rambutnya, Kantha, kerongkongannya, Vedi, bahu (skandha), pintu, mulutnya, dan perwujudan dewa (pratimā) adalah jiwanya, semuanya hidup ... (Kramrisch, 1976: 359).

Sama halnya dengan tubuh manusia, pada permukaan candi diperlukan hiasan-hiasan untuk lebih memperindah tampilan fisiknya. Pahatan-pahatan yang mengelilingi tubuh candi (*ākṛti*), tidak lain dimaksudkan sebagai perhiasan candi, seperti halnya pakaian pada manusia. Epos-epos kepahlawanan yang terpahat mengelilingi tubuh candi layaknya sebuah ikat pinggang yang menghiasi tubuh. Ikat pinggang yang mengelilingi candi tersebut (horisontal), juga semua bentuk representasi vertikal, merupakan gambaran-gambaran yang berlapis-

lapis/tumpang tindih (*superimposed*) antara satu dengan yang lainnya. Dengan demikian, bentuk-bentuk representasi tersebut menjadi salah satu bagian dari ruang/ bidang yang tidak dapat dipisahkan dari bangunan candi (Kramrisch, 1976: 301--302). Untuk memperkuat kedudukan candi sebagai perwujudan *meru* maka pada sisi-sisi tubuh candi dipahatkan ciri-ciri kahyangan. Ciri-ciri tersebut antara lain berupa, penggambaran pohon hayati (*Kalpavṛkṣa*), makhluk kayangan, dan binatang kayangan (Kempers, 1959: 21). Pada atap candi biasanya digambarkan simbol-simbol kayangan, seperti simbar (*antefiks*), figur dewa-dewa, *ratna* ataupun *stūpa*.

Dengan mengetahui konsep yang melatarbelakangi dibangunnya sebuah candi, maka diharapkan akan dapat menjadi pedoman untuk dapat merunut kembali bagian-bagian dari Candi Simangambat yang ditemukan kembali. Hal tersebut mengingatkan bahwa setiap detail bagian dari struktur suatu bangunan candi memiliki fungsi dan peran yang berbeda-beda sesuai dengan konsep religius yang dikandungnya.

3. Arsitektur dan teknik konstruksi Candi Simangambat

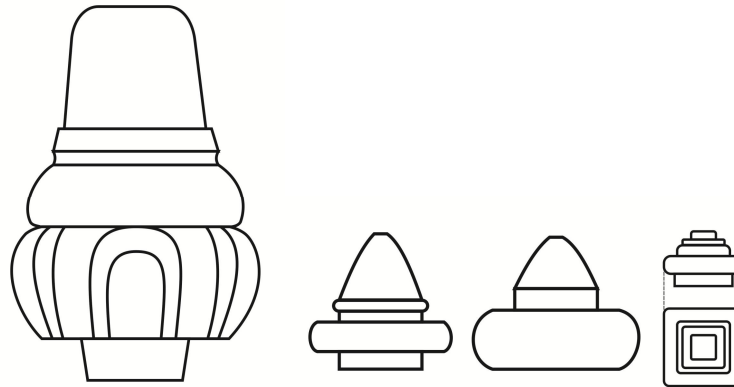
Sebuah bangunan candi dibangun berdasarkan sebuah konvensi yang telah disepakati oleh masyarakat pendukungnya. Walaupun demikian konvensi tersebut tetaplah harus disesuaikan dengan sumberdaya alam, teknologi, kondisi sosial politik dan budaya, dan juga selera masyarakat atau tren yang berkembang pada masa candi tersebut dibangun. Pada bagian kerangka pemikiran telah dipaparkan bahwa masing-masing relief yang dipahatkan pada bangunan memiliki fungsi dan konteksnya sendiri-sendiri. Maka, ketika ditemukan sebuah relief dengan motif tertentu dapat diketahui juga letak serta fungsinya pada candi tersebut secara relatif. Hal tersebut juga berlaku pada pembangunan Candi Simangambat di Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara yang dijadikan sebagai objek penelitian. Berdasarkan pada motif dan gaya pahat relief yang ditemukan pada beberapa batu dan bata di candi ini, menunjukkan adanya kesamaan dengan gaya seni relief yang terdapat pada candi-candi di Jawa, khususnya periode candi Jawa Tengah abad 8--10 Masehi (Restiyadi, 2010). Adapun jalannya analisis terhadap arsitektur dan teknik konstruksi di Candi Simangambat akan disajikan seperti di bawah ini.

3.1. Arsitektur Candi Simangambat

3.1.1 Bagian atap candi

Beberapa temuan batu yang dipahat sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah objek yang menyerupai hiasan pada kemuncak bangunan telah ditemukan di Candi Simangambat. Hiasan kemuncak bangunan pada umumnya diletakkan pada bagian atap candi. Terdapat

empat jenis batu kemuncak bangunan yang ditemukan di Candi Simangambat. Salah satunya mempunyai motif hias *ratna*. Kemuncak berbentuk *ratna* ini mempunyai ukuran yang lebih besar apabila dibandingkan dengan hiasan kemuncak lain yang ditemukan. Selain batu kemuncak bangunan, tidak terdapat lagi indikasi sisa-sisa atap bangunan yang dapat diidentifikasi.



Gambar 1. Jenis-jenis kemuncak bangunan yang ditemukan di Candi Simangambat

3.1.2 Bagian badan candi

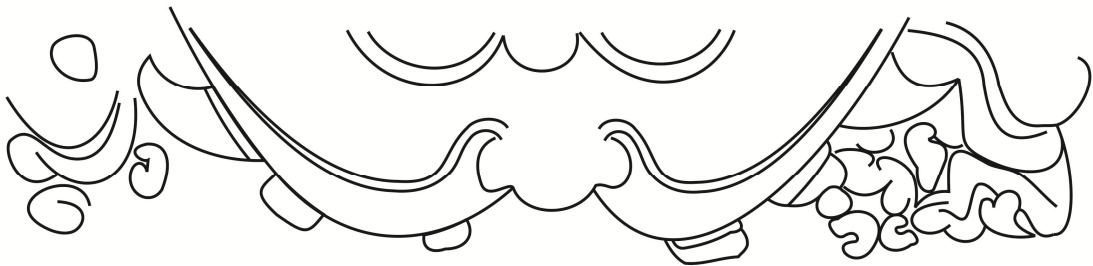
Bagian badan Candi Simangambat diduga sangat kompleks dengan indikasi temuan beberapa batu dan bata yang berrelief. Adapun beberapa batu berrelief yang kemungkinan posisinya berada pada bagian badan candi adalah relief *ghana*, dan relief arca yang juga ditemukan oleh Schnitger dalam penelitiannya yang lalu. Selain itu juga terdapat hiasan bermotif pita. Adapun relief yang ditemukan oleh Schnitger berupa relief kepala seorang wanita yang di atasnya terdapat motif pita dan *ghana* pada ujung panil. Terdapat juga beberapa hiasan sulur-suluran baik yang bermaterial batu maupun bata. Jumlah hiasan bermotif sulur-suluran berupa batu lebih banyak ditemukan apabila dibandingkan dengan yang bermaterial bata.

Temuan menarik yang lain adalah batu bermotif kepala *kālā* yang berjumlah dua buah. *Kālā* merupakan sebuah relief bermotif kepala raksasa, yang biasanya terdapat di atas ambang pintu masuk candi atau relung-relung candi. Masing-masing kepala *kālā* tersebut mempunyai detil yang berbeda, baik dari segi ukuran maupun motifnya. Satu jenis kepala *kālā* yang dimaksud pernah ditemukan oleh Schnitger dalam penelitiannya, akan tetapi kondisinya saat ini cukup aus. Motif hias kepala *kālā*, selain ditempatkan di atas pintu masuk, juga diletakkan di atas relung yang berbentuk pintu semu pada dinding candi. Dengan demikian, temuan dua jenis kepala *kālā* yang berbeda tersebut sekaligus mengindikasikan Candi Simangambat kemungkinan besar mempunyai relung yang berbentuk pintu semu. Relung pada beberapa candi di Jawa pada umumnya diisi dengan relief arca. Dugaan tersebut diperkuat dengan

temuan batu yang berelief lidah api dan pilar. Motif hias lidah api pada umumnya digunakan sebagai bingkai relung pintu semu pada candi-candi di Jawa.



Gambar 2. Kepala *kālā* hasil rekonstruksi temuan Schnitger tahun 1935



Gambar 3. Kepala *kālā* hasil temuan penelitian yang dilakukan tahun 2009



Foto 1. Batu bermotif hias pilar dan lidah api

Satu hal lagi yang berkaitan dengan elemen arsitektur yang nantinya turut menentukan karakter sebuah bangunan candi adalah adanya perbingkaian. Perbingkaian atau profil biasanya diletakkan pada bagian kaki dan badan candi. Walaupun bagian badan Candi Simangambat telah hilang, akan tetapi perbingkaian yang terletak pada badan candi dapat diketahui melalui temuan fragmen batu atau bata yang mengandung pahatan perbingkaian. Sampai dengan penelitian yang dilakukan pada tahun 2010, telah ditemukan beberapa batu dan bata berprofil di candi ini. Elemen perbingkaian tersebut adalah bidang sisi rata (*patta*), sisi genta (*padma*), dan sisi setengah lingkaran (*kumuda*). Bingkai sisi setengah lingkaran yang terdapat pada Candi Simangambat tidak hanya bermaterialkan batu saja, akan tetapi ditemukan juga bata yang berprofil setengah lingkaran.



Foto 2. Dari kiri ke kanan, batu berbingkai sisi rata, batu berbingkai sisi genta, dan bata berbingkai setengah lingkaran

3.1.3 Bagian kaki caṇḍi

Dilihat dari prosentase antar bagiannya, bagian kaki Caṇḍi Simangambat lebih utuh apabila dibandingkan dengan bagian badan ataupun atap caṇḍi yang memang sudah hilang. Walaupun demikian, bagian kaki caṇḍi telah mengalami distorsi bentuk disebabkan karena tingkat kerusakannya. Bagian kaki caṇḍi sisi selatan telah melesak, dan hal tersebut menyebabkan peregangan pada struktur bata dan batu pada caṇḍi tersebut.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2009 dan 2010 berhasil ditampakkan seluruh bagian kaki caṇḍi. Pondasi caṇḍi terdiri dari struktur bata yang disusun horisontal. Bagian pondasi ini tidak diperkuat dengan adanya batu di bawah lapisan bata.



Foto 3. Dari kiri ke kanan, susunan bata tanpa batu penguat pada pondasi Caṇḍi Simangambat, susunan bata dengan batu penguat pada pondasi Caṇḍi Koto Rao, Sumatera Barat (Sumber Foto Koto Rao: Sugiharta, 2008: 30)

Pada sisi timur terdapat struktur bata yang menjorok yang kemungkinan merupakan pintu caṇḍi tersebut. Pada bagian pangkal struktur pintu caṇḍi tersebut terdapat temuan *makara*

yang berbeda dengan *makara* yang terdapat di daerah Padang Lawas. Adapun sisa tangga sudah tidak terlihat lagi.



Foto 4. Konstruksi bata yang menjorok di sisi timur caṇḍi, diduga merupakan pintu masuk Caṇḍi simangambat

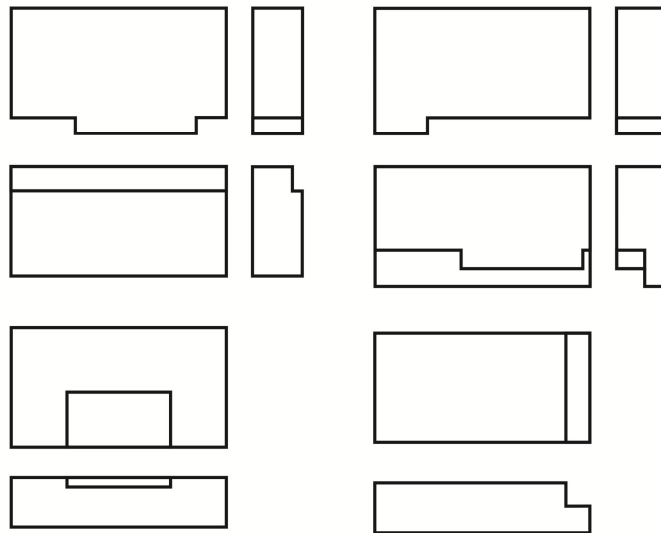
3.2 Teknik konstruksi bangunan Caṇḍi Simangambat

Caṇḍi Simangambat dibangun dengan menggunakan material batu dan bata. Pada umumnya bata yang ditemukan di Caṇḍi Simangambat memiliki guratan-guratan pada sisinya. Hal ini kemungkinan digunakan sebagai pengikat antarbata.



Foto 5. Guratan-guratan yang terdapat pada sisi bata di Caṇḍi Simangambat

Selain terdapat guratan-guratan pada sisi bata, juga terdapat beberapa bata bertakik yang kemungkinan besar merupakan metode penguncian antarbata atau antara bata dengan batu. Terdapat beberapa model bata bertakik yang terdapat di Caṇḍi Simangambat yang meliputi bidang takikan horisontal dan vertikal.

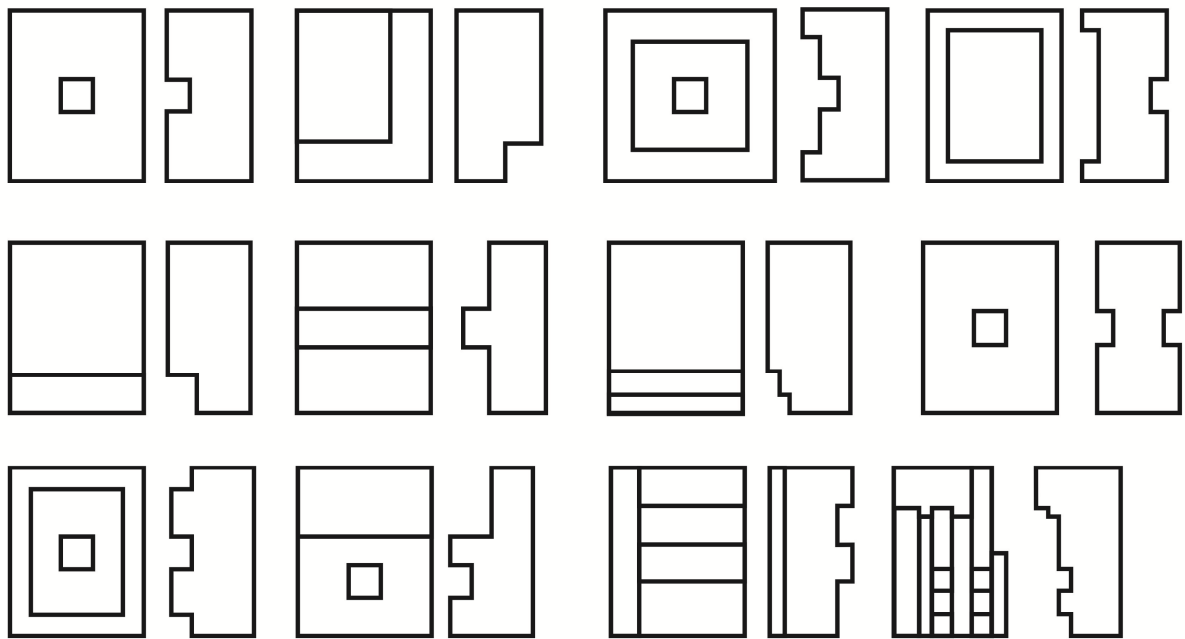


Gambar 4. Beberapa variasi bata bertakik yang terdapat di Candi Simangambat

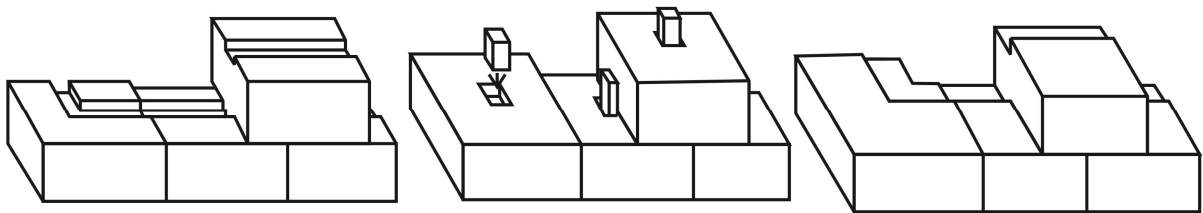
Selain bata, material batu juga dibuat bertakik untuk mengunci antara batu yang satu dengan batu yang lain atau batu dengan bata. Model batu bertakik lebih bervariasi dan lebih kompleks apabila dibandingkan dengan bata bertakik. Hal tersebut kemungkinan disebabkan karena material batu lebih besar dan lebih berat dalam hal ukurannya dibandingkan dengan material bata, sehingga diperlukan sebuah model kuncian yang lebih kompleks agar batu tidak mudah lepas atau longgar. Selain itu terdapat pula batu yang tidak bertakik. Batu semacam ini kemungkinan mengandalkan berat batu itu sendiri sebagai penahan agar tidak lepas dari konstruksi. Selain itu, pembangunan Candi Simangambat juga melibatkan isian berupa batu berukuran kerikil-kerakal.



Foto 6. Keletakan konstruksi batu, bata, dan isian

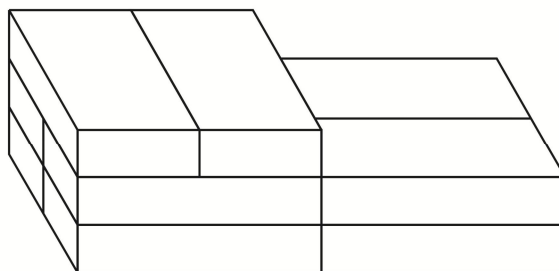


Gambar 5. Beberapa variasi batu bertakik yang terdapat di Candi Simangambat



**Gambar 6. Kemungkinan model konstruksi batu di Candi Simangambat
(Sumber gambar: Dumarçay, 2007: 23 dengan modifikasi)**

Konstruksi bata disusun secara berselang antara bata yang disusun melintang dan membujur. Hal ini juga dilakukan sebagai pengikat agar bata tidak lepas antara satu dengan yang lain.



Gambar 7. Konstruksi penyusunan bata yang terdapat di Candi Simangambat

Model konstruksi yang terdapat di Candi Simangambat kemungkinan besar akan terus bertambah seiring dengan tambahan data yang kemungkinan akan didapatkan kembali di kemudian hari.

4. Penutup

Berdasarkan pada pemaparan tentang arsitektur dan struktur bangunan Candi Simangambat, terdapat beberapa kemiripan dengan candi-candi di Jawa yang berkembang antara abad ke 8—10 Masehi. Adapun kemiripan tersebut terletak pada:

1. Bagian kaki candi polos, tidak dihias dengan adanya perbingkai
2. Mempunyai gabungan bingkai yang terdiri atas: bingkai setengah lingkaran (*kumuda*), sisi genta (*padma*), rata (*patta*), perbingkai tersebut biasanya profil klasik sebuah candi.

Walaupun demikian, Candi Simangambat memiliki satu keunikan dibandingkan dengan candi-candi yang terdapat di Jawa ataupun candi-candi yang terdapat di Sumatera. Keunikan tersebut adalah digunakannya dua macam material yaitu bata dan batu dalam satu konstruksi candi.

Kepustakaan

- Anom, I.G.N., 1997. "Keterpaduan Aspek Teknis dan Aspek Keagamaan dalam Pendirian Candi Periode Jawa Tengah (Studi Kasus Candi Utama Sewu)". *Disertasi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Atmadi, Pramono, 1994. *Some Architectural Design Principles of Temples in Java*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Benerjea, Jitendra Nath, 1974. *Development of the Hindhu Iconography*. Calcuta: Calcuta University
- Dumarçay, Jacques, 2007. *Candi Sewu dan Arsitektur Bangunan Agama Buddha di Jawa Tengah*. Jakarta: Kerjasama Forum Jakarta-Paris, Kepustakaan Populer Gramedia (KPG), Pusat Penelitian dan Pengembangan arkeologi Nasional, dan École française d'Extrême-Orient
- Fontein, Jan. et. Al., 1972. *Kesenian Indonesia Purba*. New York: Grapic Society Ltd.
- Kempers, A. J. Bernet, 1959. *Ancient Indonesian Art*. Amsterdam: P. J. Van der Peet
- Kramrisch, Stella, 1976. *The Hindu Temple II*. Delhi: Motilal Banarsidass
- Restiyadi, Andri, 2010. "Catatan Tentang Gaya Seni Relief di Candi Simangambat, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara," dalam *Berkālā Arkeologi Shangkhakala* Vol. XIII No. 25. Medan: Balai Arkeologi Medan, hlm. 1--12
- Sairam, T. V. . *Indian Temple Forms And Foundations*. Agam Kala Prakashan: New Delhi, 1982.
- Schnitger, F. M., 1937. *The Archaeology of Hindoo Sumatera*. Leiden: E. J. Brill
- Soedewo, Ery, 2008. *Laporan Penelitian Arkeologi, Penelitian Arkeologi di Situs Simangambat, Kabupaten Mandailing Natal*. Medan: Balai Arkeologi Medan (belum diterbitkan)
- , 2009. *Laporan Penelitian Arkeologi, Penelitian Arkeologi di Situs Simangambat, Kabupaten Mandailing Natal*. Medan: Balai Arkeologi Medan (belum diterbitkan)
- , 2010. *Laporan Penelitian Arkeologi, Jejak Peradaban Hindu—Buddha di Daerah Aliran Sungai Batang Gadis, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara*. Medan: Balai Arkeologi Medan (belum diterbitkan)
- Soekmono. R., 1974. "Candi Fungsi dan Pengertiannya". *Disertasi*. Jakarta: Universitas Indonesia

Sugiharta, Sri, 2008. *Laporan Ekskavasi Penyelamatan, Kegiatan Keagamaan di Koto Rao: Rekaman Arkeologis dari Ekskavasi Penyelamatan di Situs Candi Koto Rao, Kabupaten Pasaman, Sumatera Barat*. Batusangkar: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Provinsi Sumatera Barat (belum diterbitkan)

MEMIMPIKAN MUSEUM YANG MENARIK PENGUNJUNG

Baskoro Daru Tjahjono
Balai Arkeologi Medan

Abstract

Actually, the presence of museums in Indonesia has been quite a long time. From time to time, the museum has been progressing, both qualitatively and quantitatively. The main purpose of the museum is for fun and learning for the community. But until now, most of the museums in Indonesia have not been able to attract many visitors. In general, the Indonesian people are still as consumers or spectators. Therefore, to attract visitors, the museum should be made as attractive as possible, building, exhibition layout, lighting, equipment room and the attractions.

Kata kunci: mimpi, museum, menarik, pengunjung

1. Pendahuluan

Ada sebuah artikel di *Kompas* yang cukup menggelitik untuk direnungkan yang berjudul “Jangan Bangun Museum” ditulis oleh Tubagus P. Svarajati. Mungkin ide tulisan ini muncul karena keprihatinan si penulis terhadap banyaknya museum di Indonesia yang tidak laku walaupun sudah “dijual” amat murah, sehingga jangan ditambah dengan museum baru lagi. Mengapa museum di Indonesia tidak bisa menarik pengunjung. Mengapa tidak seperti mal yang selalu dipadati pengunjung walaupun barang-barang yang dijual sangat mahal. Apakah karena mengunjungi museum kita hanya bisa menonton benda-benda kuno yang dipamerkan dan tidak bisa membeli barang atau cenderamata sebagai buah tangan. Ataupun suasana di mal lebih menarik daripada di museum yang menjemukan dan kadang menyeramkan. Kenapa kita tidak mendirikan museum dengan suasana mal atau mendirikan museum di mal.

Menurut Tubagus P. Svarajati, masyarakat Indonesia adalah masyarakat penonton, bukan produsen – gagasan ataupun praktik kebudayaan – yang aktif, kreatif, dan merangsek maju. Tabiat masyarakat penonton hanya mengonsumsi (Svarajati, 2009). Kemungkinan museum dianggap sebagai arena tontonan belaka, jika tontonannya bagus dan menarik mereka rela berbondong-bondong menonton tetapi jika tontonannya jelek dan menjemukan mereka malas menonton. Ada sebuah anekdot, paling tidak kita pernah mengunjungi museum dua kali, yaitu ketika masih anak-anak dipaksa orang tua atau bersama rombongan sekolah dan ketika sudah jadi orang tua mengantar anak-anak mengunjungi museum. Mengharapkan sebuah museum yang mampu menarik pengunjung memang masih sebatas mimpi untuk saat ini.

Sebenarnya misi museum sangat mulia. Lembaga ini tak hanya menyimpan atau merawat bukti-bukti material budaya manusia dan alam lingkungannya, tetapi juga memanfaatkannya

untuk kepentingan perlindungan dan pelestarian budaya bangsa. Museum adalah tempat dipamerkannya benda *tangible* (fosil, artefak) dan *intangible* (nilai, tradisi, norma). Peran dan fungsi utama museum adalah sebagai lembaga edukatif. Tantangannya bagaimana visi misi museum sejalan dengan harapan masyarakat. Pada umumnya museum-museum di Indonesia tak mampu menyajikan model edukasi atau alih pengetahuan secara menarik, informatif, dan atraktif kepada masyarakat (Svarajati, 2009).

2. Museum-museum di Indonesia mengapa membosankan

Pengertian tentang museum dari zaman ke zaman mengalami perubahan. Hal ini disebabkan karena museum senantiasa mengalami perubahan tugas dan kewajibannya. Museum merupakan suatu gejala sosial atau kultural dan mengikuti sejarah perkembangan masyarakat dan kebudayaan yang menggunakan museum itu sebagai prasarana sosial atau kebudayaan. Museum berakar dari kata Latin *museion*, yaitu kuil untuk sembilan Dewi Muse, anak-anak Dewa Zeus yang tugas utamanya adalah menghibur. Dalam perkembangannya *museion* menjadi tempat kerja ahli-ahli pikir zaman Yunani kuno, seperti sekolahnya Pythagoras dan Plato. Tempat penyelidikan dan pendidikan filsafat sebagai ruang lingkup ilmu dan kesenian itu dianggap sebagai tempat pembaktian diri terhadap ke sembilan Dewi Muse tadi.

Museum yang tertua sebagai pusat ilmu dan kesenian adalah yang pernah terdapat di Iskandarsyah. Lama kelamaan gedung museum tersebut yang pada mulanya tempat pengumpulan benda-benda dan alat-alat yang diperlukan bagi penyelidikan ilmu dan kesenian, ada yang berubah menjadi tempat mengumpulkan benda-benda yang dianggap aneh. Perkembangan ini meningkat pada abad pertengahan dimana yang disebut museum adalah tempat benda-benda pribadi milik pangeran, bangsawan, para pencipta seni dan budaya, para pencipta ilmu pengetahuan, dimana dari kumpulan benda (koleksi) yang ada mencerminkan apa yang khusus menjadi minat dan perhatian pemiliknya. Benda-benda hasil seni rupa sendiri ditambah dengan benda-benda dari luar Eropa merupakan modal koleksi yang kelak akan menjadi dasar pertumbuhan museum-museum besar di Eropa. Museum ini jarang dibuka untuk masyarakat umum karena koleksinya menjadi ajang prestise dari pemiliknya dan biasanya hanya diperlihatkan kepada para kerabat atau orang-orang dekat.

Museum juga pernah diartikan sebagai kumpulan ilmu pengetahuan dalam karya tulis seorang sarjana. Ini terjadi di *Zaman Ensiklopedis*, yaitu zaman sesudah *Renaissance* di Eropa Barat (Tim Direktorat Museum, http://www.museum-indonesia.net/index.php?option=com_content&task=view&id=33&Itemid=9) ditandai oleh kegiatan orang-orang untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan mereka tentang manusia, berbagai jenis flora maupun fauna serta tentang bumi dan jagat raya disekitarnya.

Gejala berdirinya museum tampak pada akhir abad ke-18 seiring dengan perkembangan pengetahuan di Eropa. Negeri Belanda yang merupakan bagian dari Eropa dalam hal ini juga tidak ketinggalan dalam upaya mendirikan museum. Perkembangan museum di Belanda sangat mempengaruhi perkembangan museum di Indonesia. Diawali oleh seorang pegawai *Vereenigde Oost-Indische Compagnie (VOC)* yang bernama G.E. Rumphius yang pada abad ke-17 telah memanfaatkan waktunya untuk menulis tentang *Ambonsche Landbeschrijving* yang antara lain memberikan gambaran tentang sejarah kesultanan Maluku, di samping penulisan tentang keberadaan kepulauan dan kependudukan.

Memasuki abad ke-18 perhatian terhadap ilmu pengetahuan dan kebudayaan baik pada masa VOC maupun Hindia-Belanda makin jelas dengan berdirinya lembaga-lembaga yang benar-benar kompeten, antara lain pada tanggal 24 April 1778 didirikan *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen*, lembaga tersebut berstatus lembaga setengah resmi dipimpin oleh dewan direksi. Pasal 3 dan 19 *Statuten* pendirian lembaga tersebut menyebutkan bahwa salah satu tugasnya adalah memelihara museum yang meliputi: pembukuan (*boekreij*); himpunan etnografis; himpunan kepurbakalaan; himpunan prehistori; himpunan keramik; himpunan musikologis; himpunan numismatik, peneng dan cap-cap; serta naskah-naskah (*handschriften*), termasuk perpustakaan. Lembaga tersebut mempunyai kedudukan yang penting bukan saja sebagai perkumpulan ilmiah, tetapi juga karena para anggota pengurusnya terdiri dari tokoh-tokoh penting dari lingkungan pemerintahan, perbankan dan perdagangan. Yang menarik dalam pasal 20 *Statuten* menyatakan bahwa benda yang telah menjadi himpunan museum atau *Genootschap* tidak boleh dipinjamkan dengan cara apapun kepada pihak ketiga dan anggota-anggota atau bukan anggota untuk dipakai atau disimpan, kecuali mengenai perbukuan dan himpunan naskah-naskah (*handschriften*) sepanjang peraturan membolehkan.

Selanjutnya pada waktu Inggris mengambil alih kekuasaan dari Belanda, Raffles sendiri yang langsung mengepalai *Batavia Society of Arts and Sciences*. Jadi waktu penjajahan Inggris kegiatan perkumpulan itu tidak pernah berhenti, bahkan Raffles memberi tempat yang dekat dengan istana Gubernur Jendral yaitu di sebelah *Harmonie Societeit* (Gedung Kompleks Sekretariat Negara, Jl. Majapahit No. 3 sekarang). Selama kolonial Inggris nama lembaga diubah menjadi "*Literary Society*". Namun ketika kolonial Belanda berkuasa, kembali pada nama semula yaitu "*Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen*" dan memusatkan perhatian pada ilmu kebudayaan, terutama ilmu bahasa, ilmu sosial, ilmu bangsa-bangsa, ilmu purbakala, dan ilmu sejarah. Sementara itu, perkembangan ilmu pengetahuan alam mendorong berdirinya lembaga-lembaga lain. Di Batavia anggota lembaga bertambah terus, perhatian di bidang kebudayaan berkembang dan koleksi meningkat jumlahnya, sehingga gedung di Jl. Majapahit menjadi sempit.

Kemudian pemerintah kolonial Belanda membangun gedung baru di Jl. Merdeka Barat No. 12 pada tahun 1862. Karena lembaga tersebut sangat berjasa dalam penelitian ilmu pengetahuan maka pemerintah Belanda memberi gelar "*Koninklijk Bataviaasche Genootschap van Kunsten en Wetenschappen*". Lembaga yang menempati gedung baru tersebut telah berbentuk museum kebudayaan yang besar dengan perpustakaan yang lengkap (sekarang Museum Nasional). Sejak pendirian *Bataviaach Genootschap van Kunsten en Wetenschappen* untuk pengisian koleksi museumnya telah diprogramkan antara lain berasal dari koleksi benda-benda bersejarah dan kepurbakalaan baik dari kalangan pemerintah maupun masyarakat. Semangat itu telah mendorong untuk melakukan upaya pemeliharaan, penyelamatan, pengenalan bahkan penelitian terhadap peninggalan sejarah dan purbakala.

Kehidupan kelembagaan tersebut sampai masa Pergerakan Nasional masih aktif bahkan setelah Perang Dunia I, masyarakat setempat didukung Pemerintah Hindia Belanda menaruh perhatian terhadap pendirian museum di beberapa daerah di samping yang sudah berdiri di Batavia, seperti Lembaga Kebun Raya Bogor yang terus berkembang di Bogor. Von Koenigswald mendirikan Museum Zoologi di Bogor pada tahun 1894. Pada waktu itu museum Zoologi diberi nama *Landbouw Zoologisch Museum*. Kemudian pada 1906 namanya berubah menjadi *Zoologisch Museum*. Empat tahun kemudian namanya berubah kembali menjadi *Zoologisch Museum en Laboratorium*. Setelah sempat tidak berkembang karena pergolakan politik dunia pada masa penjajahan Jepang, lalu antara tahun 1945-1947 museum ini berganti nama lagi menjadi *Museum Zoologicum Bogoriense*, yang disebut juga Museum Zoologi Bogor (www.puncakview.com). Lembaga ilmu pengetahuan dan kebudayaan yang bernama *Radyapustaka* (sekarang Museum Radyapustaka) didirikan di Solo pada tanggal 28 Oktober 1890, Museum Geologi didirikan di Bandung pada tanggal 16 Mei 1929. Tahun 1850 dibentuklah *Dienst van het Mijnwezen*, yang kemudian berganti nama menjadi *Dienst van den Mijnbouw* pada tahun 1922. Lembaga itu bertugas melakukan penyelidikan geologi serta sumberdaya mineral. Hasil penyelidikan yang berupa contoh-contoh batuan, mineral, fosil, laporan, dan peta memerlukan tempat untuk penganalisaan dan penyimpanan, sehingga pada tahun 1928 *Dienst van den Mijnbouw* membangun gedung di Rembrandt Straat Bandung. Gedung tersebut pada awalnya bernama *Geologisch Laboratorium* yang kemudian disebut *Geologisch Museum*. Pembangunannya dimulai pada pertengahan tahun 1928 dan diresmikan pada tanggal 16 Mei 1929. Peresmian tersebut bertepatan dengan penyelenggaraan Kongres Ilmu Pengetahuan Pasifik ke-4 (*Fourth Pacific Science Congress*) yang diselenggarakan di Bandung pada tanggal 18-24 Mei 1929 (http://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Geologi_Bandung). Lembaga bernama *Java Instituut* didirikan di Yogyakarta tahun 1919 dan dalam perkembangannya pada tahun 1935

menjadi Museum Sonobudoyo. Mangkunegoro VII di Solo mendirikan Museum Mangkunegoro pada tahun 1918. Ir. H. Maclaine mengumpulkan benda purbakala di suatu bangunan yang sekarang dikenal dengan Museum Purbakala Trowulan pada tahun 1920. Pemerintah kolonial Belanda mendirikan Museum Herbarium di Bogor pada tahun 1941 dengan nama *Museum Herbarium Bogoriense* yang terletak di dalam kebun raya Bogor. Pada tahun 1962 baru dibangun *herbarium bogoriense* di luar kebun raya Bogor (<http://bemmpauns.uni.cc/sains/icikaimoet.html>).

Di luar Pulau Jawa, atas prakarsa Dr. W.F.Y. Kroom (Asisten Residen Bali) dengan raja-raja, seniman dan pemuka masyarakat, didirikan suatu perkumpulan yang dilengkapi dengan museum yang dimulai pada tahun 1915 dan diresmikan sebagai Museum Bali pada tanggal 8 Desember 1932. Museum Rumah Adat Aceh didirikan di Nanggroe Aceh Darussalam pada tahun 1915, Museum Rumah Adat *Baanjuang* didirikan di Bukittinggi pada tahun 1933, Museum Simalungun didirikan di Sumatera Utara pada tahun 1938 atas prakarsa raja Simalungun.

Sesudah tahun 1945 setelah Indonesia merdeka keberadaan museum diabadikan pada pembangunan bangsa Indonesia. Para ahli bangsa Belanda yang aktif di museum dan lembaga-lembaga yang berdiri sebelum tahun 1945, masih diijinkan tinggal di Indonesia dan terus menjalankan tugasnya. Namun di samping para ahli bangsa Belanda, banyak juga ahli bangsa Indonesia yang menggeluti permuseuman yang berdiri sebelum tahun 1945 dengan kemampuan yang tidak kalah dengan bangsa Belanda. Memburuknya hubungan Belanda dan Indonesia akibat sengketa Papua Barat mengakibatkan orang-orang Belanda meninggalkan Indonesia dan termasuk orang-orang pendukung lembaga tersebut. Sejak itu terlihat proses Indonesianisasi terhadap berbagai hal yang berbau kolonial, termasuk pada tanggal 29 Februari 1950 *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen* yang diganti menjadi Lembaga Kebudayaan Indonesia (LKI). LKI membawahkan 2 instansi, yaitu museum dan perpustakaan.

Pada tahun 1962 LKI menyerahkan museum dan perpustakaan kepada pemerintah, kemudian menjadi Museum Pusat beserta perpustakaannya. Pada tanggal 28 Mei 1979 Museum Pusat diganti namanya menjadi Museum Nasional. Penyerahan museum ke pemerintah pusat diikuti oleh museum-museum lainnya. Yayasan Museum Bali menyerahkan museum ke pemerintah pusat pada tanggal 5 Januari 1966 dan langsung di bawah pengawasan Direktorat Museum. Begitu pula dengan Museum Zoologi, Museum Herbarium dan museum lainnya di luar Pulau Jawa mulai diserahkan kepada pemerintah Indonesia. Sejak museum-museum diserahkan ke pemerintah pusat, museum semakin berkembang dan

museum barupun bermunculan, baik diselenggarakan oleh pemerintah maupun oleh yayasan-yayasan swasta.

Perubahan politik akibat gerakan reformasi yang dipelopori oleh para mahasiswa pada tahun 1998, telah mengubah tata negara Republik Indonesia. Perubahan ini memberikan dampak terhadap permuseuman di Indonesia. Direktorat Permuseuman diubah menjadi Direktorat Sejarah dan Museum di bawah Departemen Pendidikan Nasional pada tahun 2000. Pada tahun 2001, Direktorat Sejarah dan Museum diubah menjadi Direktorat Permuseuman. Susunan organisasi diubah menjadi Direktorat Purbakala dan Permuseuman di bawah Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata. Pada tahun 2002 Direktorat Purbakala dan Permuseuman diubah menjadi Asisten Deputi Purbakala dan Permuseuman pada tahun 2004. Akhirnya pada tahun 2005, dibentuk kembali Direktorat Museum di bawah Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata (Tim Direktorat Museum, <http://www.museum-indonesia.net>).

Melalui sejarah singkat perkembangan museum di Indonesia tersebut dapat diketahui bahwa perjalanan museum di Indonesia sebenarnya sudah cukup panjang, dan dari waktu ke waktu telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan baik pengelolaannya maupun jumlahnya. Namun jika ditinjau dari jumlah pengunjung – terutama yang dengan kesadaran sendiri memanfaatkan museum tanpa paksaan – hingga saat ini tidaklah terlalu banyak. Hal ini menunjukkan bahwa apresiasi masyarakat terhadap pentingnya museum sebagai sarana edukasi atau pembelajaran masih sangat minim. Mengunjungi museum masih dianggap sebagai kegiatan yang membosankan.

Masyarakat lebih senang ke mal daripada mengunjungi museum. Seperti yang dikemukakan oleh Kepala Museum Negeri Nusa Tenggara Barat (NTB) -- Drs. R. Joko Prayitno – bahwa masyarakat NTB lebih senang pergi ke mal daripada ke museum. Dalam sebulan, warga masyarakat bisa berkali-kali berkunjung ke mal, namun dalam seumur hidup belum tentu melakukan perjalanan ke museum. Menurutnya, sebagian besar penduduk NTB diperkirakan belum pernah berkunjung ke museum sepanjang hidupnya. Kondisi ini sangat memprihatinkan, mengingat museum memiliki koleksi bersejarah yang menceritakan keberadaan masyarakat NTB di masa lalu (<http://www.balipost.co.id/balipostcetaK/2003/6/13/nt1.htm>).

Antara mal dan museum memang dua hal yang berbeda jika membandingkannya secara keruangan maupun aktivitas yang terjadi di dalamnya. Dua hal yang berbeda pula kalau membandingkannya dari segi berapa banyak pengunjung yang datang setiap harinya. Mal dengan hingar bingar dekorasi ruangnya, setiap harinya mungkin dapat menyedot pengunjung sampai 500-an orang bahkan lebih. Tujuan mereka, belanja, makan, ataupun

hanya berjalan-jalan menghabiskan waktu luang. Mengunjungi museum -- khususnya museum di Indonesia -- terlihat seperti bangunan tua yang menyeramkan, sepi pengunjung dan tidak terawat, padahal tujuan pengunjung juga sama, berwisata, jalan-jalan, ataupun sekedar penyegaran (<http://archoholic.multiply.com/journal/item/27>).

Jika kita menyimak pendapat Tubagus P. Svarajati, bahwa masyarakat Indonesia adalah masyarakat penonton bukan produsen, maka mereka lebih suka mencari tontonan yang menarik. Oleh karena itu, wajar jika mereka lebih suka ke mal daripada ke museum. Jika mereka ke museum, tujuan mereka sebenarnya sekedar penyegaran dan mencari hiburan. Sebenarnya mereka juga tidak salah karena sebagaimana fungsi semula museum adalah untuk memberikan hiburan, baru dalam perkembangannya diberi muatan edukatif. Masyarakat Indonesia memang belum menjadikan museum sebagai media edukatif atau pembelajaran, atau media mencari inspirasi, ide-ide, atau gagasan, sebagaimana masyarakat negara barat yang sudah maju.

3. Bagaimana museum dapat menarik pengunjung

Definisi museum yang dirumuskan dalam musyawarah umum ke-11 *The International Council of Museums* (ICOM) atau Dewan Internasional Museum, adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan, untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya (Sutaarga, 1997/1998: 15-16). Menurut definisi tersebut, museum mempunyai pengertian yang luas yaitu tidak saja untuk tujuan kesenangan tetapi juga untuk tujuan studi dan pendidikan. Bersenang-senang sambil belajar, itulah sebenarnya tujuan museum dalam melayani pengunjungnya. Jika museum sebagai objek pariwisata, maka harus mengaitkannya dengan faktor pendidikan seumur hidup. Rekreasi yang sehat artinya mengendorkan urat-urat syaraf setelah bekerja keras, tetapi tetap bermanfaat bagi penambahan harta khazanah yang bersifat spiritual, yaitu menambah perasaan-perasaan keindahan dengan tujuan memperhalus budi dan nurani (Sutaarga, 1997/1998: 19). Namun kebanyakan masyarakat Indonesia mengunjungi museum untuk tujuan kesenangan belaka yaitu sebagai penonton. Umumnya mereka hanya mengenal kegiatan museum yang berupa sajian. Sajian berupa pameran sebagai sarana rekreasi dan kesenangan.

Karena masyarakat Indonesia baru sampai pada taraf sebagai penonton, maka agar museum-museum di Indonesia diminati oleh masyarakat harus dibuat semenarik mungkin. Gedung museum sebagai tempat memajang benda-benda yang dipamerkan harus menjadi daya tarik tersendiri. Gedung harus dibuat dengan arsitektur yang bagus, unik, dan modern. Benda-benda kuno tidak identik dengan bangunan kuno, untuk menyimpan dan

memamerkan benda-benda kuno tidak harus menggunakan gedung yang kuno juga. Dengan gedung yang bagus dan menarik maka akan mengundang banyak orang untuk datang. Pada umumnya museum-museum di Indonesia masih memanfaatkan bangunan-bangunan kuno yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai bangunan untuk museum. Bahkan bangunan-bangunan itu sendiri sebenarnya bisa menjadi koleksi museum.

Di luar negeri, museum betul-betul dihargai sebagai karya arsitektur yang prestisius, bahkan yang merancang museum biasanya arsitek ternama yang sudah bertaraf Internasional. Nama-nama seperti Frank Lloyd Wright, Frank Gehry, Zaha Hadid, Tadao Ando, dan arsitek lainnya yang setaraf. Mereka pun bereksperimen dengan karyanya itu. Sebut saja I. M. Pei dengan rancangan piramida Louvre-nya yang eksotis. Ia berusaha membingkai Museum Louvre yang lama dengan piramida kacanya yang baru sehingga terlihat menjadi satu kesatuan. Dan plaza di depannya menjadi lebih teroptimalkan. Atau Daniel Libeskind dengan Jewish Museumnya di Berlin yang terkenal. Pemandangan *Holocaust* seakan-akan terilustrasikan dengan jelas oleh permainan ruang-ruang yang bercerita. Ruang itu seakan menghimpit pengunjung dan membuat mereka mengalami perasaan yang sama waktu itu. Selain itu, pengunjung juga dapat menikmati karya yang ada di museum secara interaktif, bisa dengan cara memutar video, ataupun mendengarkan cerita lewat radio tape yang tersedia di sana (<http://archoholic.multiply.com/journal/item/27>).

Selain gedung, tata pameran juga harus dibuat menarik, lapang, dan nyaman dengan tata cahaya yang mendukung sajian pameran. Pada umumnya museum-museum di Indonesia masih terkesan sebagai gudang, tempat penyimpanan barang-barang kuno sehingga sangat membosankan dan kadang terkesan sumpek. Ada baiknya pengunjung diberikan pilihan, jalur pengunjung tidak harus urut -- dari ruang pameran pertama ke ruang pameran kedua terus ke ruang pameran keempat dan seterusnya -- melainkan bisa memilih mau masuk ke ruang mana terlebih dahulu. Oleh karena itu, sebaiknya setiap ruang pameran mempunyai tema-tema tertentu, yang bisa dipilih oleh pengunjung sesuai minatnya.

Menurut Handari, pengunjung museum sangat beragam ditinjau dari berbagai aspek, baik dari jenis wisatawan, pendidikan, umur, karakteristik, dan lain-lain. Masing-masing pengunjung mempunyai kebutuhan yang berbeda satu sama lainnya, sehingga dalam melayaninya memerlukan perlakuan yang berbeda-beda pula. Handari yang telah mengamati wisatawan Jepang secara terus-menerus mengatakan bahwa mereka umumnya menyukai koleksi manusia purba, yang mereka sebut "Jawa Genji". Oleh karenanya -- jika mereka datang dengan waktu kunjungan yang singkat -- dengan hanya membawanya ke ruang prasejarah sudah memberi kepuasan kepada mereka (Handari, 2008: 66). Dengan demikian jika tiap ruang pameran itu mempunyai tema tertentu dan pengunjung bisa memilih, misalnya

ada satu ruang lobi tempat para pengunjung memulai kunjungannya, dari ruang itu pengunjung bisa masuk ke segala ruang pameran sesuai tema yang diminati, antarruang mempunyai jalan penghubung, serta ada petunjuk arah ke ruang pameran dengan tema lainnya, maka waktu kunjungan lebih efektif dan lebih memuaskan.

Selain ruang pameran dengan tema-tema tertentu, museum juga perlu dilengkapi tempat istirahat dengan *cafe* kecil atau resto dan taman-taman terbuka. Dengan menikmati hidangan sambil melepas lelah sejenak para pengunjung bisa merenungkan apa yang sudah mereka amati. Dari situ mungkin para pengunjung akan mendapatkan inspirasi, ide-ide, atau gagasan baru. Dengan demikian hasil perenungan itu menjadi media pembelajaran bagi para pengunjung museum. Selain itu juga perlu adanya ruang khusus untuk menjual cenderamata dari hasil reproduksi barang-barang koleksi museum yang khas, sehingga pengunjung mempunyai kenangan tersendiri setelah mengunjungi museum tersebut. Disamping itu juga perlu ditambahkan ruangan untuk kegiatan seni dan budaya yang bisa digelar secara periodik untuk menarik minat pengunjung.

Bahkan Svarajati mengusulkan untuk membangun museum maya (*cyber museum*) yang biayanya lebih murah dibanding mendirikan museum konvensional. Museum maya memenuhi semua aspek seperti lazimnya suatu museum. Tampilannya bisa dirancang menarik, interaktif, dengan aplikasi antarmuka (*interface*) yang nyaman. Niscaya pengunjung berdatangan dari mana saja, rentang jarak bukan kendala utama, dan penggunaan waktu lebih efektif. Dengan demikian, alokasi pembiayaan untuk tenaga, peralatan, atau pendirian dan perawatan bangunan menjadi berkurang. Pengelola museum hanya perlu menyediakan gudang penyimpanan koleksi. Namun kendala museum maya, pengunjung tak bisa melihat langsung benda atau artefak yang dipamerkan. Untuk mengenalkannya dan memberikan edukasi kepada publik, pengelola museum bisa mengadakan pameran reguler dengan tema-tema tertentu (Svarajati, 2009). Usulan ini memang bagus untuk museum yang akan didirikan, khususnya untuk penghematan biaya, dan mungkin juga dilandasi oleh rasa pesimistis akan perkembangan museum di Indonesia. Tetapi untuk museum-museum konvensional yang sudah berdiri cukup lama, tentunya tidak perlu ditutup dan digantikan dengan museum maya tersebut. Agar museum konvensional lebih menarik dan daya jangkauannya lebih luas perlu dilengkapi dengan museum maya. Jadi antara museum maya dan museum konvensional bisa digabungkan.

4. Penutup

Kehadiran museum-museum di Indonesia sebenarnya sudah cukup lama, yaitu sejak jaman Hindia Belanda. Dari waktu ke waktu museum telah mengalami perkembangan, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Tujuan utama museum adalah untuk kesenangan dan belajar

bagi masyarakat. Namun hingga kini kebanyakan museum di Indonesia belum mampu menarik pengunjung yang banyak. Hal ini disebabkan karena masyarakat Indonesia pada umumnya masih sebagai konsumen atau penonton. Oleh karena itu, untuk menarik minat pengunjung, museum harus dibuat semenarik mungkin, baik gedung, tata pameran, tata cahaya, kelengkapan ruang, serta atraksi-atraksi di dalamnya.

Jika museum telah dapat menarik minat pengunjung untuk datang dan menikmati sajian yang ada, baru sedikit demi sedikit dimasuki muatan pendidikan. Proses itupun merupakan media pembelajaran bagi masyarakat umum untuk memahami manfaat museum sebagai sarana bersenang-senang sambil belajar. Dari sinilah masyarakat mulai diajak untuk berkreasi, masyarakat dididik untuk menjadi produsen budaya bukan hanya sebagai konsumen atau penonton saja. Melalui kunjungan ke museum nantinya masyarakat akan tahu bahwa di situ banyak sumber inspirasi, sumber ide, ataupun gagasan yang dapat dipelajari.

Kepustakaan

Handari, Dedah R. Sri. 2008. "Pentingnya Pemasaran dalam Meningkatkan Pelayanan Publik Museum", dalam *Jurnal Arkeologi Indonesia*, Nomor 4. Jakarta: IAAI

Sutaarga, Amir. 1997/1998. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Cetakan keempat. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta

Svarajati, Tubagus P. 2009. "Jangan Bangun Museum", dalam *Kompas*, 25 Juni 2009

Tim Direktorat Museum, http://www.museum-indonesia.net/index.php?option=com_content&task=view&id=33&Itemid=9, diakses pada tanggal 28 Agustus 2010, Pkl. 09: 15 WIB

<http://archoholic.multiply.com/journal/item/27>, diakses pada tanggal 25 Juli 2010, Pkl. 09: 45 WIB

<http://bemmpauns.uni.cc/sains/icikaimoet.html>, diakses pada tanggal 26 Juli 2010, Pkl. 09: 15 WIB

http://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Geologi_Bandung, diakses pada tanggal 28 Agustus 2010, Pkl. 10: 45 WIB

<http://www.balipost.co.id/balipostcetaK/2003/6/13/nt1.htm>, diakses pada tanggal 25 Juli 2010, Pkl. 10: 55 WIB

<http://www.puncakview.com>, diakses pada tanggal 23 Juli 2010, Pkl. 08: 40 WIB

MEJAN TANPA KEPALA DI KABUPATEN PAKPAK BHARAT (Pendekatan Motivasi Religi terhadap Fenomena Pencurian Artefak Megalitik)

Defri Elias Simatupang
Balai Arkeologi Medan

Abstract

This article studies the problems about phenomenon to the number of mejans (megalitik statue) that founded without head in Regency of Pakpak Bharat, North Sumatera. Through by approach the religion motivation theory, this article try to study those problems pursuant to any kind motivation of existing in the thieves' mind, which made them dare to steal mystique mejan. The motivations indicated have a link with religion motivation. There are some interesting things found that some of theft case lead mejan. At the end of this article, author want to open an opinion discourse, how to save that mejans so that more taken care and can reduced the risk of stealing mejans.

Kata Kunci: motivasi religi, mejan, megalitik

1. Pendahuluan dan rumusan masalah



Kabupaten Pakpak Bharat dikenal sebagai kabupaten yang masih relatif baru di Provinsi Sumatera Utara hasil dari pemekaran dengan Kabupaten Dairi. Kabupaten ini secara geografis terletak pada koordinat $2^{\circ} 15' 00''$ LU -- $3^{\circ} 32' 00''$ LU dan $90^{\circ} 00'$ BT -- $98^{\circ} 31'$ BT. Di sisi utaranya berbatasan dengan wilayah Kabupaten Dairi, sisi timurnya berbatasan dengan wilayah

Kabupaten Toba Samosir, sisi selatannya dengan wilayah Kabupaten Aceh Singkil dan Kabupaten Tapanuli Utara, sedangkan sisi baratnya berbatasan dengan wilayah Kabupaten

Aceh Singkil (Tim BPS, 2006: 3). Mayoritas dari masyarakat Kabupaten Pakpak Bharat merupakan masyarakat kebudayaan yang dikenal sebagai masyarakat Pakpak. Masyarakat Pakpak biasanya dimasukkan sebagai bagian dari sukubangsa Batak, sebagaimana Karo, Mandailing, Simalungun, dan Toba. Orang Pakpak dapat dibagi menjadi 5 kelompok berdasarkan wilayah komunitas marga dan dialek bahasanya (Berutu dan Nurbani, 2007: 3--4). Meskipun kalangan peneliti umumnya memasukkan orang-orang Pakpak sebagai salah satu sub etnis Batak. Namun Masyarakat Pakpak mempunyai versi sendiri tentang asal-usul jatidiri dan kebudayaan mereka.

Pada aspek tinggalan budaya, Kabupaten Pakpak Bharat memiliki cukup banyak kekayaan tinggalan artefak megalitik, salah satunya dikenal dengan sebutan *mejan*. *Mejan* adalah istilah dalam bahasa Pakpak terhadap patung yang terbuat dari batu, dimana dulu biasa digunakan sebagai patung berhala atau disebut sebagai objek penyembahan (Manik, 2002: 233). *Mejan* memiliki bentuk yang khas sebagai sebuah artefak, terutama pada pengarcaan terhadap objek manusia dan tunggangannya. *Mejan* memiliki potensi besar sebagai salah satu ikon pencitraan kebudayaan masyarakat setempat. Namun sayangnya, pada masa kini makin banyak ditemukan *mejan* yang sudah tidak terawat lagi, terutama adanya fenomena hilangnya kepala dari *mejan-mejan* tersebut. Sungguh disayangkan bila banyak *mejan* yang ditemukan hilang kepalanya, akibat dicuri.

Maka melalui tulisan ini, penulis mencoba mengkaji permasalahan seputar fenomena hilangnya kepala *mejan-mejan* tersebut, dengan sebuah perumusan masalah: apa motivasi dibalik pencurian bagian kepala dari *mejan-mejan* tersebut? Latar belakang penulis melihat permasalahan tersebut, disebabkan karena ada banyak *mejan* yang telah dicuri terutama pada bagian kepalanya. Hilangnya bagian kepala *mejan* telah mengakibatkan berkurangnya daya tarik pesan visual *mejan* itu sendiri. Melalui pendekatan teori motivasi religi, penulis bertujuan mencoba menguraikan aspek religi dan motivasi orang yang memotong kepala *mejan* tersebut. Tinjauan melalui teori motivasi religi, kiranya dapat menimbulkan sebuah rekonstruksi pencitraan yang baik bagi usaha pelestarian terhadap tinggalan patung-patung *mejan* ini.

2. Pendekatan Motivasi Religi

Motivasi didefinisikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok tertentu bergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki atau mendapatkan kepuasan dengan perbuatannya (Tim Depdiknas, 2008: 930). Motivasi merupakan proses psikologis yang mencerminkan interaksi antara sikap, kebutuhan, persepsi dan keputusan yang terjadi dalam diri seseorang. Motivasi sebagai faktor di dalam

diri (intrinsik) atau di luar diri (ekstrinsik) manusia. Faktor motivasi menjadi sesuatu yang sangat penting karena segala sesuatu yang berhubungan dengan pekerjaan, target, dan pencapaian tujuan selalu diawali dengan motivasi. Sesuai dengan rumusan permasalahan, tulisan ini mengkaji seputar motivasi yang kira-kira ada dalam pikiran para pencuri kepala *mejan-mejan*, berdasarkan pendekatan/teori motivasi religi. Penulis sengaja tidak menonjolkan istilah 'agama', karena agama itu lebih menyangkut lembaga, sedangkan religi lebih menyangkut persoalan manusianya sebagai insan religius (*homo religius*). Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, istilah religi yang diartikan sebagai kepercayaan kepada Tuhan sebagai sebuah kekuatan adikodrati (dunia gaib). Kekuatan ini dipercaya mutlak di atas segala kekuatan manusia, maka patut untuk ditakuti dan disembah (Tim Depdiknas, 2008: 1159). Alam gaib sebagai dunianya para roh nenek-moyang, dipandang dalam berbagai macam rasa oleh para pelaku budaya megalitik. Ekspresi rasa cinta, hormat, bakti, tetapi juga takut, ngeri, atau dengan suatu campuran dari berbagai macam rasa, mendorong manusia untuk melakukan berbagai perbuatan yang bertujuan untuk semakin menjalin hubungan dengan dunia gaib. Hal ini dapat disebut sebagai sebuah tingkah laku religi atau *religious behaviour* (Koentjaraningrat, 1985: 243).

Motivasi diawali oleh keinginan yang dapat diterima melalui proses persepsi. Proses persepsi itu ditentukan oleh kepribadian, sikap, pengalaman dan harapan seseorang. Selanjutnya apa yang diterima tersebut diberi arti oleh orang yang bersangkutan menurut minat dan keinginannya (faktor intrinsik). Minat ini mendorongnya untuk juga mencari informasi yang akan digunakan oleh yang bersangkutan untuk mengembangkan beberapa alternatif tindakan dan pemilihan tindakan. Motivasi yang dimunculkan oleh seseorang individu merupakan fungsi dari berbagai macam variabel yang saling mempengaruhi. Salah satu variabel tersebut adalah religi. Religi menjadi penting dalam motivasi, karena manusia percaya bahwa berbagai aspek kehidupannya akan dipertanggungjawabkan setelah mati. Motivasi religi muncul karena didorong oleh rangsangan menghindari dari hukuman (siksaan) dan mengharapkan hadiah (pahala). Religi dalam konteks aktifitas beragama bukan hanya terjadi ketika melakukan ritual (ibadah), tetapi juga aktivitas lain yang didorong oleh kekuatan motivasi. Sikap religi merupakan integrasi antara pengetahuan agama, kekuatan perasaan, serta tindakan keagamaan seseorang. Religi dapat dirasakan dari aktivitas beragama yang dilaksanakan secara rutin dan konsisten (Pritchard, 1984: 69).

Berbagai upaya untuk memacu motivasi religi dilakukan untuk mengerjakan pekerjaan termasuk pekerjaan jahat: mengambil bagian kepala dari *mejan-mejan*. Bagi masyarakat Pakpak, *mejan* merupakan patung-patung yang menyimpan nilai sejarah kebudayaan mereka yang sarat akan kandungan unsur mistik (alam gaib). Sayangnya patung *mejan* semakin

lama semakin berkurang. Di delapan kecamatan di Kabupaten Pakpak Bharat, hanya tinggal tersisa sedikit lagi. Padahal sebelumnya, *mejan* terdapat di setiap kampung pada masing-masing keluarga besar marga. Menurut kepercayaan di masa lalu, ada banyak *mejan* dahulu yang dapat bersuara apabila suatu kampung akan mengalami peristiwa bahaya. Kalau dulu tak pernah ada kasus kehilangan *mejan*, kini banyak *mejan* ditemukan tanpa kepala, hilang dicuri oleh orang-orang yang tidak bertanggungjawab. Kalangan tertentu meyakini bagian kepala patung *mejan* masih dihuni oleh *nangguru* (roh penunggu), dimana perlu ritual untuk memanggil *nangguru*-nya kembali, yang fungsinya untuk menjaga rumah dan menjaga ladang ataupun fungsi yang lebih besar. Dengan pendekatan motivasi religi, penulis mencoba mengkaji apakah motivasi tersebut dapat relevan dan logis sebagai faktor penyebab pencurian kepala-kepala *mejan* tersebut. Tulisan ini mencoba untuk menelaah hubungan religi dengan motivasi orang yang mencuri kepala *mejan-mejan* tersebut. Dengan kata lain hendak melihat peranan religi dalam manajemen motivasi mereka sehingga berani mencuri kepala-kepala patung *mejan* tersebut.

Menurut Heidjrachman Ranupandojo dan Suad Husnan ada tiga kelompok teori motivasi yaitu: teori isi, teori proses, dan teori penguatan. Teori isi menekankan arti pentingnya pemahaman faktor-faktor yang ada di dalam individu yang menyebabkan mereka bertindak laku tertentu. Teori ini mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti: kebutuhan apa yang dipuaskan oleh seseorang ? Apa yang menyebabkan mereka melakukan sesuatu ? Dalam pandangan ini setiap individu mempunyai kebutuhan yang ada dalam pikiran yang menyebabkan mereka didorong, ditekan, atau dimotivasi untuk memenuhinya. Sedangkan teori proses menekankan pada bagaimana dan dengan tujuan apa setiap individu dimotivasi. Dalam pandangan ini, kebutuhan hanyalah salah satu elemen dalam suatu proses tentang bagaimana para individu bertindak laku. Adapun teori penguatan tidak menggunakan konsep suatu motivasi atau proses motivasi. Sebaliknya teori ini menjelaskan bagaimana konsekuensi perilaku di masa yang lalu mempengaruhi tindakan di masa yang akan datang dalam suatu siklus proses belajar. Dalam pandangan ini individu bertindak laku tertentu karena di masa lalu mereka belajar bahwa perilaku tertentu akan berhubungan dengan hasil yang menyenangkan, dan perilaku tertentu akan menghasilkan akibat yang tidak menyenangkan (Irmayani, 2010).

3. *Mejan* dan fenomena hilangnya bagian kepala

Mejan sebagai warisan artefak megalitik dapat dijadikan sebagai media komunikasi oleh masyarakat Pakpak. *Mejan* secara tidak langsung telah menjadi media komunikasi antara masyarakat masa lampau, masa kini, dan masa datang. Hal ini tidak lain karena sebuah *mejan* selain memuat aspek seni dan religi juga memuat informasi mengenai aktivitas dan

peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dalam proses produksinya, seniman selaku produsen *mejan* tidak menyusun komponen-komponen yang terdapat dalam artefak tersebut secara sembarangan, melainkan disesuaikan dengan pesan visual yang ingin disampaikan agar dapat berlaku dalam masyarakat sosial-budaya pada masa itu. Agar komunikasi antara seniman dan masyarakatnya berjalan sesuai dengan yang dikehendaki, maka pesan-pesan yang terdapat dalam *mejan* dibuat secara visual dalam bentuk tanda-tanda pada artefak. Tanda-tanda tersebut diseleksi dari berbagai referensi/acuan yang terekam dalam memori seniman semasa hidupnya untuk kemudian dikombinasikan sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah totalitas yang meliputi aspek bentuk (ekspresi), isi (pesan), dan estetika (rasa).

Bentuk dari patung *mejan* bisa macam-macam. Di antara bentuk yang umum ditemui adalah manusia, manusia menunggang gajah, manusia menunggang kuda, manusia menunggang hewan berkepala singa, angsa dan bentuk lain. Pada tahun 2007, tim dari Balai Arkeologi Medan telah melakukan survei awal identifikasi pengumpulan data arkeologis di Kabupaten Pakpak Bharat, dimana salah satu data dominan yang ditemukan adalah patung *mejan*. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari masyarakat, *mejan* dibuatkan untuk orang yang mati, sesudah waktu yang berselang cukup lama dari waktu kematiannya dan juga pengarcaannya (penguburan sekunder). Pembuatan *mejan* diketahui membutuhkan waktu yang cukup lama, biaya yang sangat besar dan syarat-syarat mistik. Bahan baku *mejan* yang berupa batu kapur, banyak dijumpai di sekitar sungai. *Mejan* biasanya dibuat di pinggir sungai, kemudian setelah selesai dibuat, barulah diangkat ke perkampungan. Prosesi pembakaran mayat erat kaitannya dengan status sosial orang yang meninggal. Dalam upacara pembakaran mayat, diperluka korban binatang yang cukup banyak. Korban itu berupa babi untuk skala upacara kecil, dan pada akhirnya kerbau untuk skala upacara besar (Soedewo, dkk, 2009: 55).

Di masa lalu, fungsi *mejan* dijadikan sebagai benteng pertahanan terhadap musuh yang akan masuk ke suatu daerah atau kampung. Konon pada zaman dahulu, *mejan* dapat bersuara apabila musuh datang memasuki kampung. *Mejan* juga bersuara apabila suatu kampung akan mengalami peristiwa tertentu. Kemampuan *mejan* berbicara, sesuai kepercayaan tradisional, dapat dilakukan apabila patung-patung tersebut terlebih dahulu diisi dengan mantera-mantera, juga untuk mengisinya dengan roh yang biasa disebut masyarakat Pakpak dengan *nangguru* (pengisi batu *mejan*). *Nangguru* yang tinggal di batu *mejan* itu adalah roh nenek moyang yang dipanggil melalui suatu ritual yang dilakukan untuk tujuan itu. Menarik untuk diamati, *mejan* yang rata-rata hilang adalah *mejan* yang masih utuh atau masih ada

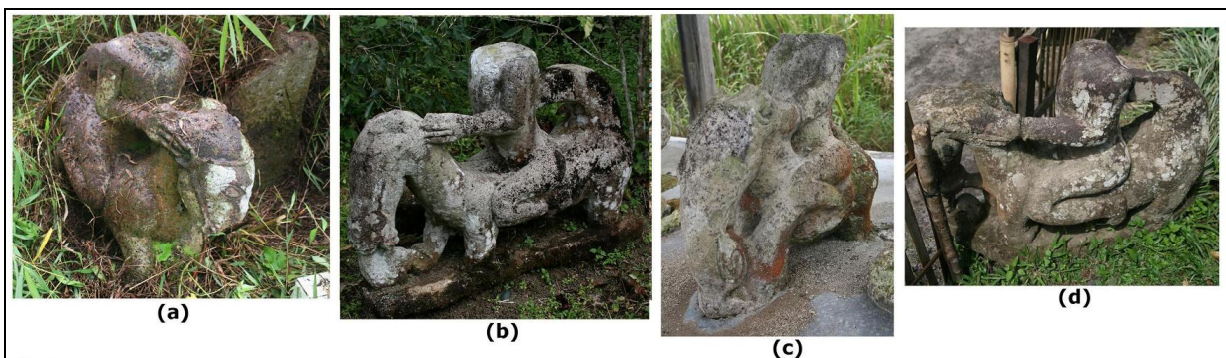
kepalanya. Tampaknya ada sesuatu hal dibalik dari bagian kepala *mejan* tersebut, sehingga menarik untuk dicuri.

Mejan dapat dijadikan sebagai lambang kebesaran nenek moyang yang telah mewariskan marga-marga bagi masyarakat Pakpak sejak di masa lampau, dan diharapkan senantiasa akan melindungi generasinya. Asumsi itu muncul karena banyak temuan *mejan* umumnya berada di lokasi perbatasan. *Mejan* dijadikan sebagai benteng pertahanan terhadap musuh yang akan masuk ke suatu daerah atau kampung. Hingga masa kini *mejan* diyakini oleh sebagian besar masyarakat Pakpak masih memiliki keampuhannya tersebut. Menurut kesaksian masyarakat setempat, sering dijumpai kampung yang memiliki *mejan* terbukti tidak mudah dimasuki musuh. Contohnya seseorang yang akan masuk suatu kampung yang memiliki *mejan* dan mempunyai maksud yang tidak baik dapat berkeliling kampung tanpa tahu arah dan tujuan. Konon di masa lampau, *mejan* dapat bersuara apabila suatu kampung akan mengalami suatu kejadian, seperti ketika musuh datang memasuki kampung. *Mejan* bisa bersuara karena masa dahulu diyakini ada *nanggurunya* (penunggu/pengisi *mejan*). *Nangguru* yang tinggal dalam setiap batu *mejan*, dipercaya adalah roh nenek moyang yang dapat dipanggil melalui suatu ritual (Soedewo, dkk, 2009: 55).

Menurut hasil penelitian arkeologis yang telah dilakukan, keberadaan *mejan-mejan* tersebut tidak terlepas dari pengaruh ajaran Hindu yang identik dengan budaya patungnya. Pengamatan pada *mejan-mejan* yang telah diobservasi, banyak kondisi dari *mejan-mejan* tersebut ditemukan sudah tidak dalam keadaan utuh lagi. Dari hasil pengumpulan, ditemukan beberapa *mejan* yang sudah tidak memiliki kepala lagi, yaitu sebagai berikut :

1. *Mejan Merga* (klan) Berutu yang berada di Dusun Kuta Kersik, Desa Silima Kuta, Kecamatan Sitelu Tali Urang Julu. *Mejan* ini menggambarkan seseorang yang sedang menunggang gajah, panjang: 95 cm, lebar 30 cm, tinggi: 80 cm. Bagian kepala penunggang sudah hilang. Lokasi objek temuan berada di Kompleks makam umum, berjarak kurang lebih 10 meter dari tepi jalan Desa Silima Kuta (lihat foto a).
2. *Mejan Oppung Cibro* terletak di dalam sebuah lahan areal pertanian tanaman palawija dan kopi milik ber-*merga* Berutu, dekat kompleks SD Traju, Kecamatan Siempat Rube. *Mejan* ini menggambarkan seorang yang sedang menunggang kuda. Seperti *mejan-mejan* yang lain pada umumnya, kepala *mejan* ini telah lama hilang, dan tidak tahu siapa yang mengambil (atau memang dicuri). Untungnya kepala bagian hewan tunggangan tidak hilang. Sangat disayangkan, pada areal pertanian dimana diletakkan *mejan* tersebut memang sangat rawan dicuri karena jauh dari pemukiman penduduk (lihat foto

- b). Seharusnya letak *mejan* ditaruh di sekitar rumah agar relatif mudah penjagaannya, seperti pada temuan *mejan-mejan* yang lainnya.
3. *Mejan Merga* Berutu di Desa Pardomuan. Lokasi temuan terletak 40 meter arah selatan dari jalan Desa Pardomuan II, Kecamatan Sitellu Tai Urang Julu. *Mejan* yang ada di sini sudah diberi cungkup dan pagar kawat, seluruh *mejan* ditanam dalam lapik semen. Disini ada delapan buah *mejan*. Dari seluruh *mejan*, ada satu *mejan* yang telah hilang bagian kepalanya. Menurut informasi yang didapatkan, dulunya semua *mejan* tersebar berada pada tiga wilayah yang kemudian disatukan di lokasi sekarang. Pemindahan *mejan* ke suatu tempat lebih disebabkan karena alasan keamanan (lihat foto c).
4. *Mejan Merga* Padang di Dusun Tanjung Pinang. *Mejan* ini berada di wilayah Dusun Tanjung Pinang, Desa Jambu Rea. Pada areal ini lokasi ditemukan dua *mejan*, yang salah satunya bagian kepalanya hilang. *Mejan* yang kepalanya hilang tersebut, menggambarkan seorang menunggang binatang. *Mejan* ini dalam kondisi rusak. Bagian kepala penunggang dan kepala binatang yang ditunggangnya telah hilang, hanya saja anusnyanya digambarkan dengan jelas. Dari sisa kerusakan itu masih tampak bahwa si penunggang adalah seorang perempuan dengan posisi tangan di depan dada. Namun sayangnya, seluruh telapak tangannya juga sudah rusak (lihat foto d).



Keterangan

Foto (a) mejan Berutu di Dusun Kuta Kersik, Desa Silima Kuta, Kecamatan Sitellu Tali Urang (dok. Balar Medan)

Foto (b) mejan Oppung Cibro di Desa Traju, Kecamatan Siempat Rube (dok. Balar Medan)

Foto (c) mejan Berutu di Desa pardomuan II, Kecamatan Sitellu Tai Urang Julu (dok. Balar Medan)

Foto (d) mejan Padang di Dusun Tanjung Pinang, Desa Jambu Rea, Kecamatan Siempat Rube (dok. Balar Medan)

Gbr. Beberapa contoh *mejan* yang ditemukan telah hilang kepalanya. Menarik untuk mengkaji motivasi orang yang telah mencuri kepala dari *mejan-mejan* tersebut.

4. Pembahasan

Fenomena hilangnya bagian kepala patung-patung *mejan* merupakan suatu tindakan pencurian yang dipastikan memiliki motivasi. Pada umumnya motivasi orang mencuri dikarenakan mereka (para pencuri) butuh uang untuk mencukupi kebutuhan hidup secara pribadi maupun orang lain. Namun motivasi mencuri artefak-artefak megalitik diyakini tidak sekedar akan kebutuhan hidup semata berupa uang. Motivasinya untuk menjual kepala

mejan tersebut dapat dihubungkan dengan orang yang menginginkan *mejan* tersebut (penadah barang curian). Para penadah tentunya merupakan orang yang memiliki minat khusus terhadap bagian kepala dari pada *mejan*. Para penadah juga bisa saja turut dalam aksi pencurian secara langsung. Dugaan-dugaan tersebut bersifat logis dan penulis anggap dapat membantu mendekatkan jawaban-jawaban yang mengarah kepada motivasi baik si pencuri maupun si pembeli. Si pembeli dalam hal ini bisa saja merangkap sebagai si pencuri. Motivasi para pencuri pastinya begitu kuat sehingga berani mencuri patung *mejan* yang terkenal sebagai benda keramat yang memiliki roh "penunggu" di dalamnya. Padahal, pekerjaan membuat sebuah *mejan* adalah sebuah pekerjaan besar yang sarat akan kekuatan mistis. Selain membutuhkan dana besar, proses membuat *mejan* juga membutuhkan waktu yang sangat lama (sekitar lima tahun), dan syarat-syarat spritual yang harus dipenuhi. Untuk pengerjaan satu *mejan*, dibutuhkan waktu berbulan-bulan, karena harus mendapatkan berbagai masukan terhadap mendiang orang yang akan dijadikan sebagai *mejan*. Maka biasanya, hanya orang yang sangat kaya dari suatu *merga* yang dapat melakukannya (Soedewo, dkk, 2009: 55).

Tindakan pencurian terhadap *mejan* menjadi sebuah kajian motivasi religi, karena para pencuri sewajarnya memiliki kesadaran/kepercayaan bahwa tindakannya tersebut akan dipertanggungjawabkan baik semasa masih hidup maupun sesudah mati. Perilaku buruk (mencuri) karena didorong oleh rangsangan "hadiah", meskipun secara sadar berpotensi mendapatkan hukuman. Hukuman dapat diperoleh dari manusia yang bisa saja menangkap basah perbuatan mereka atau adanya kekuatan yang bersumber dari kemarahan roh "penunggu" di dalam *mejan*. Sebagaimana dipercaya secara umum, roh "penunggu" yang bersemayam di dalam *mejan* dipercaya memiliki kekuatan yang dapat mencelakakan orang-orang yang berniat jahat. Memang di dalam banyak konsep religi suku-suku di Indonesia, kematian menunjukkan adanya kepercayaan bahwa seseorang yang sudah tidak hidup lagi, akan menjadi makluk halus. Makluk halus diungkapkan seolah-olah memiliki kepribadian tersendiri karena jiwanya telah berubah menjadi roh yang memiliki kekuatan. Kepercayaan manusia akan adanya roh "penunggu" mempengaruhi kehidupan manusia bermula dari kepercayaan akan adanya kekuatan-kekuatan tertentu yang ada di sekitar tempat tinggalnya, seperti batu besar atau pohon besar (Koentjaraningrat, 1985: 237).

Dengan adanya fenomena hilangnya bagian kepala *mejan* sebagai bagian dari tinggalan artefak-artefak megalitik, agama tradisional yang dianut oleh masyarakat Pakpak telah mengalami transformasi. Seiring dengan masuknya agama-agama besar (Kristen dan Islam) ke dalam masyarakat Pakpak, secara berangsur-angsur kepercayaan terhadap kemampuan *mejan* semakin menghilang. Fungsi *mejan* perlahan mengalami transformasi menjadi benda-

benda bersejarah yang telah kehilangan "kesaktian" namun berharga secara ekonomis. Masyarakat modern bisa saja semakin banyak yang tidak percaya akan keampuhannya. Secara visual *mejan* yang utuh pada dasarnya dapat menjadi sebuah pesan yang baik kepada mereka yang melihatnya baik secara seksama maupun sepintas. Mau tak mau, penafsiran yang bersifat subjektif dapat terjadi, karena berbicara tentang religi adalah menyangkut pengalaman langsung secara vertikal masing-masing individu kepada Tuhannya. Sebagai contoh, bagi kalangan tertentu (kalangan mistis) pada Masyarakat Pakpak, mereka meyakini bagian kepala patung *mejan* masih dihuni oleh roh "penunggu". Maka perlu ritual untuk memanggil roh "penunggu" kembali, yang fungsinya untuk menjaga rumah dan menjaga ladang ataupun fungsi yang lebih besar.

Menurut R. Stark dan C.Y. Glock dalam bukunya *American Piety: The Nature of Religious Commitment* (1968) konsep-konsep religi meliputi lima dimensi. Kelima dimensi tersebut yaitu: 1. Dimensi Ritual, 2. Dimensi Ideologis, 3. Dimensi Intelektual, 4. Dimensi Pengalaman, dan 5. Dimensi Konsekuensi. Dimensi Ritual menyangkut aspek yang mengukur sejauh mana melakukan kewajiban ritual berdasarkan agama yang dianut. Dimensi Ideologis menyangkut mengukur tingkatan sejauh mana seseorang menerima hal-hal yang bersifat dogmatis dalam agamanya. Dimensi intelektual menyangkut tentang seberapa jauh seseorang mengetahui, mengerti, dan paham tentang ajaran agama yang dianut. Dimensi Pengalaman berkaitan dengan sejauh mana orang tersebut pernah mengalami pengalaman yang merupakan keajaiban dari Tuhan-nya. Dimensi Konsekuensi menyangkut sejauh mana seseorang mau berkomitmen menjalankan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari (Djarir, 2010). Kelima dimensi tersebut dapat tercermin secara bertabrakan antara motivasi religi yang baru dengan yang lama melalui pola tingkah laku masyarakat yang teramati pada Masyarakat Pakpak.

Berdoa secara pribadi maupun kelompok menggunakan media *mejan*, merupakan dimensi ritual yang masih dapat teramati pada masyarakat Pakpak. Namun dalam konteks dimensi ideologis, agama masyarakat Pakpak Bharat terkini (Islam maupun Kristen) akan menolak media *mejan*, karena tidak sesuai terhadap kebenaran ajaran Kitab Suci agama masing-masing. Bisa saja para pencuri *mejan* menggunakan motivasi ini, karena patung *mejan* dianggap sebagai patung berhala yang seharusnya tidak perlu dilestarikan. Dimensi intelektual dapat dilihat dari sejauh mana meningkatnya keintelektualan terhadap agama akan semakin meningkatkan motivasi perlakuan terhadap tinggalan *mejan-mejan* tersebut. Misalnya: Seorang pendeta ber-*merga* Manik dapat merawat *mejan* tinggalan keluarga besar marganya (Manik) yang dijadikan sebagai monumen untuk menambah keindahan rumah tinggal mereka. Disini *mejan* dipandang tidak dibuat sebagai objek pemujaan, tetapi tidak

juga sampai menghilangkannya. Dimensi pengalaman berkaitan dalam konteks berdoa. Pengalaman akan dikabulkan doa berbanding lurus terhadap perlakuan sebelumnya dengan *mejan*. Misalnya merasa doanya dikabulkan, merasa diselamatkan, dan lain-lain. Bisa saja pengalaman seseorang pernah dikabulkan doanya melalui perantaraan *mejan*, sehingga dia tidak bisa meninggalkan *mejan* tersebut untuk memanjatkan doa-doanya. Dimensi konsekuensi lebih dekat dengan aspek sosial. Aspek sosial mengarah pada hubungan manusia dengan sesama dalam kerangka agama yang dianut. Misalnya melalui perantaraan *mejan*, keluarga besar satu *merga* akan selalu dapat disatukan sehingga aksi sosial terus terbina, meskipun ajaran agama sudah saling berbeda.

Dari pengertian dan dimensi religius di atas, maka motivasi religi bisa digambarkan adanya konsistensi antara kepercayaan terhadap agama sebagai unsur kognitif, perasaan agama sebagai unsur efektif dan perilaku terhadap agama sebagai unsur psikomotorik. Motivasi religi merupakan motivasi yang timbul dalam diri seseorang bersumber dari campuran antara tiga unsur: pengetahuan agama, perasaan serta tindakan keagamaan. Pencuri bagian kepala *mejan* merupakan sebuah motivasi religi yang baik atau tidak baik, bila dipandang dari salah satu atau dua unsur tersebut. Namun yang terjadi apabila dilihat dari motivasi religi yang muncul, aksi pencurian itu bisa saja tidak disalahkan, bahkan dapat didukung. Maka ketika motivasi religi tidak menghasilkan sebuah motivasi yang kuat, perlu ada tekanan-tekanan untuk menguatkan atau malah melemahkan motivasi tersebut.

Suatu kesatuan motivasi manusia biasanya muncul secara kuat karena dua hal, yaitu tekanan dari dalam (*internal pressure*) serta tekanan dari luar (*external pressure*). Kedua hal ini akan saling memengaruhi, bahkan cenderung saling bertolak belakang sehingga terjadi gesekan. Tanpa mengesampingkan bahwa ada saja di dunia ini manusia-manusia yang luar biasa dan memiliki motivasi internal (*internal pressure*) yang kuat dalam dirinya, tetapi penulis melihat bahwa sebagian besar manusia itu butuh *external pressure* untuk membangkitkan motivasi dirinya. *External pressure* ini bukan dalam bentuk ajaran dogmatis agama yang dianutnya, melainkan situasi dan kondisi yang memaksa dia harus melakukan sesuatu dengan motivasi tinggi, misalkan tuntutan hidup akan uang. Para pencuri kepala *mejan* dapat saja memiliki *external pressure* untuk melakukan tindakannya tersebut, meskipun dia menyadari motivasi religi pada dirinya menolak. *External pressure* dapat berupa tawaran untuk mendapatkan uang yang banyak apabila berhasil mencuri bagian kepala dari *mejan* tersebut, disaat dia sedang sangat sangat membutuhkan uang.

External pressure akan kepentingan uang, juga telah mampu mengalahkan *internal pressure* berupa perasaan ketakutan, karena telah mencuri benda megalitik yang dikenal akan mitos keramatnya. *Internal pressure* tersebut berasal dari cerita-cerita masyarakat yang sudah

meluas akan keangkeran dari *mejan-mejan* tersebut. Mitos tersebut sudah berkembang dari sejak dahulu, dimana *mejan* sangat diyakini sebagai benda keramat oleh sukubangsa Pakpak. Kampung yang memiliki *mejan* dipercaya dianggap tidak mudah dimasuki oleh orang-orang yang berniat jahat. Sebagai contoh, dikalangan masyarakat pernah ada diceritakan seseorang yang masuk ke kampung untuk mencuri *mejan*, sesudah dia mencuri, dia tidak dapat keluar dari perkampungan itu, karena selalu tersesat hingga berhasil ditangkap masyarakat. Masyarakat percaya karena kekuatan *mejan* lah, pencuri itu tidak dapat lari keluar dari kampung. *Mejan* tersebut telah membuat si pencuri hanya dapat berkeliling kampung tanpa tahu arah dan tujuan untuk keluar. Menurut berita yang didapatkan, pada tahun 2005, *Mejan* Solin di Natam Pakpak hampir dicuri oleh orang yang tidak bertanggungjawab dari luar daerah Kabupaten Pakpak Bharat. Tapi pada kasus ini *mejan* dapat diselamatkan, dan pencurinya ditangkap oleh pihak yang berwajib. Kejadian lain adalah pencurian *mejan* milik *Merga Manik*. Tapi dalam kasus ini, *mejan* tidak dapat diselamatkan dan kini entah berada di mana (Siwabessy, 2010).

5. Penutup

Motivasi religi atas pencurian *mejan* adalah sebuah sumbangan pemikiran yang dibutuhkan sebagai alat bantu untuk merekonstruksi konsep-konsep motivasi perilaku masyarakat terkini terhadap benda-benda warisan tinggalan kebudayaan Pakpak. Perilaku negatif tersebut adalah suatu evolusi dari pemikiran-pemikiran kesakralan yang mulai ditinggalkan akibat faktor ekonomi (mendapatkan uang) yang semakin dominan muncul pada masa terkini. Bisa saja pada akhirnya untuk sebagian orang, mencuri artefak megalitik merupakan suatu tindakan yang tidak beresiko dari aspek religinya. Ketakutan akan mitos berangsur hilang, yang tentunya hal ini tidak berdampak baik bagi usaha pelestarian dari *mejan-mejan* tersebut. Timbul pemikiran agar pemerintah campur tangan dengan memindahkan *mejan-mejan* itu ketempat yang lebih aman, seperti museum. Solusi ini perlu untuk dikaji, meskipun berseberangan dengan ide konservasi, dimana objek arkeologis seharusnya berada di lingkungan budaya aslinya. Sebagai sarana presentasi dan promosi, hilangnya bagian kepala *mejan* merupakan sebuah pesan untuk mendapatkan perhatian dari masyarakat pelestari kebudayaan. Pandangan mata (secara visual), sungguh tidak menarik melihat patung megalitik tersebut tidak memiliki kepala. Usaha penyelamatan dari menghindari pencurian terulang kembali diperlukan terhadap artefak megalitik tersebut, karena tujuan akhirnya adalah agar pesan yang ditangkap secara visual, dapat ditangkap dengan baik oleh orang yang melihat secara nyata. Meskipun patung *mejan* pada masa terkini, sudah tidak fungsional dalam kehidupan masyarakat setempat, tapi nilai-nilai positif sebagai warisan kebudayaan leluhur dapat terpelihara.

Kepustakaan

- Berutu, Lister dan Nurbani Padang, 2007. *Tradisi dan Perubahan*. Medan: Grasindo Monoratama
- Djarir Ibnu, 2010. "Kemosotan Religiusitas", <http://www.freelists.org/>, diakses pada tanggal 15 Agustus 2010, Pkl. 11: 30 WIB
- Ery Soedewo, dkk, 2009. "Situs dan Objek Arkeologi di Kabupaten Pakpak Bharat dan Kabupaten Dairi, Provinsi Sumatera Utara", dalam *Berita Penelitian Arkeologi* No.21. Medan: Balai Arkeologi Medan
- Irmayani, Tengku, 2010. "Religiositas dan Motivasi Kerja", <http://www.repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/3797/.../admnegara-irmayani3.pdf>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2010, Pkl. 10: 00 WIB
- Koentjaraningrat, 1985. *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*. Jakarta: Dian Rakyat
- Manik Radja Tindi, 2002. *Kamus Pakpak Indonesia*. Medan: Bina Media
- Pritchard, E. E. Evans, 1984. *Teori-teori Tentang Agama Primitif*. Jakarta: PLP2M press
- Siwabessy, Ekky, 2010. "Mejan-mejan Itu Pernah Berbicara...", <http://www.insidesumatera.com/>, diakses pada tanggal 28 Agustus 2010, Pkl. 09 : 45 WIB
- Tim BPS, 2006. *Pakpak Bharat dalam Angka*. Pakpak Barat: Badan Pusat Statistik Kabupaten Pakpak Bharat
- Tim Departemen Pendidikan Nasional, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, edisi keempat. Jakarta: Balai Pustaka

JEJAK BUDAYA MUSYAWARAH, BENTUK DEMOKRASI MASYARAKAT MINANGKABAU

Eny Christyawaty & Nenggi Susilowati
Balai Arkeologi Medan

Abstract

Minangkabau society always strives for a peaceful and prosperous life. Since long time ago, the community is implementing democratic values. These values are reflected in the archaeological remains associated with the activities of deliberation and the tradition that lasted until now. In making decisions for common interests, people tend to give priority to said agreement despite differences of opinion are also valued.

Kata kunci: musyawarah, mufakat, demokrasi

1. Pendahuluan

Demokrasi biasanya diidentikan dengan kebebasan, baik kebebasan berekspresi maupun untuk menyuarakan pendapat. Ciri-ciri demokrasi Indonesia salah satunya adalah musyawarah untuk mencapai suatu kemufakatan. Sistem musyawarah-mufakat merupakan warisan para pendiri negara yang sebenarnya sudah ada sejak dulu. Musyawarah juga merupakan salah satu asas negara Indonesia yang membedakannya dari negara-negara lain. Musyawarah-mufakat sejatinya merupakan kesepakatan atau kata sepakat antara pihak-pihak yang berbeda pendapat.

Di antara berbagai suku bangsa di Nusantara ini, masyarakat Minangkabau memiliki kekhasan dalam aspek sosial budayanya. Salah satunya adalah spirit dan prinsip demokrasi yang tertanam kuat dan termuat dalam nilai-nilai sosial budaya masyarakatnya. Demokrasi tidak mungkin hidup dalam sebuah masyarakat apabila demokrasi tidak terserap ke dalamnya serta menjadi kebudayaan serta pranata-pranata sosial dari masyarakat tersebut. Begitu pula halnya bila tak didukung oleh nilai-nilai budayanya yang merupakan patokan bagi pedoman etika dan moral, baik secara sosial, legal, ekonomi, dan politik yang berlaku individual, maupun pada tingkat kemasyarakatan (Suparlan, 2001: 7).

Sistem demokrasi masyarakat Minangkabau yang ditandai dengan adat bermusyawarah untuk mencapai kesepakatan atau kemufakatan ini sudah ada sejak dahulu, mengingat banyak tinggalan arkeologis yang dikaitkan dengan kegiatan tersebut. Diperkirakan kegiatan musyawarah telah ada sejak masa prasejarah yaitu ketika masyarakat telah hidup menetap membentuk perkampungan-perkampungan dengan budaya megalitiknya. Selanjutnya pada masa-masa kemudian ketika kehidupan masyarakat sudah semakin kompleks makin banyak persoalan-persoalan yang terjadi sehingga harus diselesaikan antar individu, antar kaum, antar suku, ataupun antar *nagari*. Demikian juga ketika strata sosial di masyarakat juga

semakin jelas maka kedudukan pemimpin/*penghulu* juga semakin penting, karena di tangan para pemimpin itulah berbagai persoalan dipecahkan dan dicari penyelesaiannya.

Selanjutnya rumusan permasalahannya adalah bagaimana bentuk tinggalan arkeologis yang berkaitan dengan kegiatan musyawarah, serta nilai-nilai apa yang tercermin di dalamnya ? Kemudian masih adakah keberlanjutan tradisinya hingga kini ?

2. Landasan Pemikiran

Tinggalan arkeologis sebagai sisa aktivitas manusia masa lalu dengan latar belakang lingkungan sosial dan lingkungan alamnya merupakan gambaran sejarah budaya suatu masyarakat. Pengetahuan tentang budaya masa lalu cukup penting bagi kehidupan masa kini dan masa depan, mengingat adanya keterkaitan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Bielawski menyebutkan "*the past is understood as part of the present*" (Bielawski, 1994 dalam Smith & Ehrenhard, 2002: 122). Pengetahuan tersebut diperlukan karena di dalamnya mengandung nilai-nilai luhur yang relevan untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya masyarakat Minangkabau sebagai salah satu sukubangsa di Nusantara. Masyarakat Minangkabau memiliki budaya yang berupa benda maupun bukan benda. Selain itu budaya masyarakat Minangkabau tentunya berbeda dengan budaya masyarakat sukubangsa lain.

Yunus Melalatoa (1995) menyebutkan bahwa sukubangsa-sukubangsa di Nusantara masing-masing mempunyai sistem-sistemnya sendiri meliputi sistem kemasyarakatan, sistem keluarga dan kekerabatan, bahasa lokalnya, jenis kesenian, kepercayaan dan upacara religius, mata pencaharian dan perangkat kehidupan. Setiap sistem itu terbentuk karena kebutuhan akan instrumen kehidupan yang digunakan untuk menghadapi dan menyesuaikan perilakunya terhadap lingkungan alamnya, kodrat fisik, serta kelompok masyarakat lain yang bersentuhan dengan mereka. Sistem-sistem itu telah teruji sejak lama dan telah mengalami revisi secara kultural dan gradual untuk menyesuaikan diri dalam keselarasan dengan lingkungan alamnya yang juga mengalami perubahan, serta masyarakat lain sekitarnya yang juga berubah. Walaupun demikian pasti ada komponen sistem yang tidak berubah, yaitu komponen yang mereka yakini dan telah terbukti membawa kesejahteraan lahir dan batin. Komponen inilah yang menjadi ciri khas sebuah sukubangsa.

Masyarakat Minangkabau dikenal sebagai masyarakat yang religius, pekerja keras, menjunjung adat budaya, dan hidup selaras dengan alam. Selain itu juga menerapkan kehidupan aman dan damai. Ciri khas yang lain adalah masyarakat *nan sakato*. *Sakato* artinya "sekata", sependapat, dan semufakat. Terdapat empat unsur yang harus dipatuhi oleh setiap anggota masyarakat untuk dapat membentuk masyarakat *nan sakato*, yaitu: *saiyo*

sakato, sahino samalu, anggo tango, sapikue sajinjiang (Amir, 2003: 111). Tradisi yang berlangsung kini tentunya memiliki awal di masa lalu, mengingat masyarakat cenderung mempertahankan budaya yang membawa kehidupan masyarakatnya menjadi aman, sejahtera lahir, dan batin. Melalui berbagai tinggalan masa lalu dan tradisi yang masih bertahan hingga kini, maka dapat diketahui ciri khas budaya masyarakat Minangkabau yang dapat mencerminkan jatidirinya.

Pengetahuan tentang budaya yang menjadi jati diri masyarakat Minangkabau sekaligus menjadi jawaban terhadap permasalahan di atas. Pengetahuan tentang masa lalu diperoleh melalui penjaringan data dengan menggunakan metode survei, dan analisis kontekstual terhadap berbagai tinggalan arkeologis yang berkaitan dengan tempat-tempat musyawarah, serta perbandingan dengan tradisi yang masih berlangsung hingga kini. Uraianannya menggunakan alur penalaran induktif.

3. Tinggalan arkeologis yang dikaitkan dengan tempat pertemuan

3.1 *Kurisi Salapan*

Kurisi Salapan terletak di Bukit Batung yang masuk wilayah Jorong Batung Harapan, Nagari Teratak Teleng, Kecamatan Bayang, Kabupaten Pesisir Selatan, Provinsi Sumatera Barat. Keberadaan *Kurisi Salapan* di Bukit Batung dikaitkan dengan permukiman yang telah ditinggalkan. Lingkungan alam di sekitarnya berdekatan dengan sumber air berupa sungai kecil, berbatu dengan aliran air yang deras dan jernih. Lahan di sekitarnya umumnya ditumbuhi dengan tanaman pangan seperti jeruk Bali (*Citrus maxima*), durian (*Durio zibethinus*), manggis (*Garcinia mangostana*), dan jenis tanaman keras lainnya, seperti bambu (*Bambusa sp*), kayu manis (*Cinnamomum zeylanicum*), dan karet (*Hevea brassiliensis*). Sisa permukiman diantaranya berupa pemakaman yang terletak di sebelah utara, yaitu pada bagian yang kontur permukaan tanahnya lebih rendah dari *Kurisi Salapan*. Pemakaman itu menggunakan nisan-nisan batu andesit berukuran cukup besar (tinggi 50 cm). Keletakannya tidak terlalu jauh dari lokasi yang dikatakan oleh masyarakat sebagai mesjid. Selain itu juga terdapat sisa fondasi dan sisa konstruksi bangunan kayu yang menggambarkan dahulu pernah ada bangunan di tempat tersebut.

Kurisi Salapan merupakan tatanan beberapa tahta batu, masing-masing membentuk dua deretan memanjang baratdaya - timurlaut. Deret pertama, yang berada di sebelah baratlaut terdiri atas dua tahta batu. Deret kedua, di sebelah tenggara terdiri atas lima buah tahta batu. Tahta batu yang berada di bagian paling baratdaya pada deret pertama berhadapan letaknya dengan tahta batu di bagian paling baratdaya pada deret kedua, dengan jarak sekitar tiga

meter. Begitupun halnya dengan tahta batu paling timurlaut deret pertama, berhadapan letaknya dengan tahta batu paling timurlaut dari deret kedua, dengan jarak sekitar tiga meter.

Seluruh tahta batu yang berderet dan berhadapan letaknya itu berada pada sebidang lahan datar berdenah empat persegi panjang dengan ukuran 18 x 9 meter. Bentuk denah yang demikian dihasilkan oleh adanya talud berbahan batu alam yang mengelilinginya. Talud selain sebagai sarana penahan tanah, juga sekaligus menjadikan arealnya sebagai bagian yang sedikit lebih tinggi dari permukaan tanah di sekitarnya. Di bagian timurlaut, pada jarak sekitar 12 meter dari tahta batu yang terletak pada deret paling timurlaut, terdapat batu yang berukuran besar.

Tahta batu itu merupakan pasangan dari sebuah batu yang diletakkan mendatar di bagian depan sebagai alas, serta sebuah batu lain yang ditegakkan di bagian belakangnya sebagai sandaran. Hasil dari penempatan batu-batu secara demikian itu menghasilkan semacam kursi. Sebuah tahta batu pada deret kedua misalnya, memiliki ukuran sebagai berikut: batu mendatar di bagian depan 58 x 45 cm, adapun batu tegak di belakangnya/sandaran 36 x 10 cm dengan tinggi 65 cm.



Medan nan bapaneh, Tanah Datar Kurisi Salapan, Pesisir Selatan (Doc. <http://dreamlandbukittinggi.indonesiatravel.biz>) (Doc. Balai Arkeologi Medan)



3. 2 Medan nan bapaneh

Medan nan bapaneh terletak tidak jauh dari Situs Batu Batikam yang terdapat di Jorong Dusun Tuo, Nagari Lima Kaum, Kecamatan Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar. Situs ini berada di area dengan luas sekitar 1.800 meter². Tinggalan arkeologi yang sejenis juga ditemukan di situs-situs Talago Gunung, Koto Baranjak, Sitangkai Gurun, Ateh Lago, Koto Laweh, Kabupaten Tanah Datar (Nurmatias, 2004: 69; Bahar, 2005: 23).

Medan nan bapaneh juga merupakan balai batu yang terdiri dari tatanan beberapa tahta batu yang disusun membentuk denah segi empat. Tahta batu tersebut berupa pasangan dari sebuah batu yang diletakkan mendatar di bagian depan, serta sebuah batu lain yang ditegakkan di bagian belakangnya sehingga menyerupai alas dan sandaran kursi. Sebagian batu yang mendatar pada tahta batu itu kini sudah hilang. Ukuran batu-batu yang ditegakkan bentuknya lebih besar dibandingkan dengan yang diletakkan mendatar. Pada permukaan tanah halaman bagian depan deretan tahta batu tersebut diberi pengerasan dari batu-batu yang lebih kecil. Deretan tahta batu itu ukurannya bervariasi. Di sekitarnya ditanami jenis-jenis pohon besar seperti beringin.

3.3 Medan nan Balinduang

Bangunan yang dikenal sebagai *Medan nan Balinduang* adalah bangunan balairung. Balairung tertua yang merupakan peninggalan sejarah dan merupakan bangunan cagar budaya di ranah Minang adalah *Balerong Sari* di Nagari Tabek, Kecamatan Pariangan, Kabupaten Tanah Datar. Balai adat ini merupakan peninggalan *kelarasan* Bodi Caniago yang sampai sekarang masih berdiri kokoh dan menjadi monumen sejarah. Balai adat ini juga disebut Balai Panjang. Di tempat inilah segala sesuatu dimusyawarahkan oleh *ninik mamak* (*penghulu*) Bodi Caniago pada masa dahulu. Menurut informasi balai adat *Balerong Sari* ini didirikan sekitar 300 tahun yang lalu. Di sekitar bangunan itu terdapat bangunan mesjid. Masih menurut informasi masyarakat bangunan tersebut tidak semasa dengan bangunan balairungnya. Pembangunan *Balerong Sari* atau Balai Panjang ini dilakukan oleh Datuk Tantejo Gerhano, orang besar Kerajaan di Koto Batu. Datuk Tantejo Gerhano dikenal sebagai ahli seni bangun (D. Nagari Basa, 1966 dalam Nopriyasman, 2008: 123).

Bangunan balai adat *Balerong Sari* ini memanjang dan merupakan bangunan yang terbuka, tidak berdinding dan tidak berkamar. Bentuknya empat persegi panjang dan berbentuk seperti rumah panggung (ada kolong di bawahnya), dengan tinggi lantai sekitar satu meter dari tanah. Atapnya melengkung tajam seperti tanduk kerbau dan bagiannya yang runcing disebut *gonjong*. Atap tersebut dari bahan ijuk dan mempunyai *gonjong* yang berjumlah enam buah.

Keunikan lain dari balai adat ini adalah lantainya yang terputus sehingga seolah-olah tidak menyambung dengan lantai ruang berikutnya. Lantai terputus itu terletak pada lantai pada ruang ke-9 dari arah utara atau dari kanan (jika kita berdiri di depannya). Bangunan ini menghadap ke arah timur. Lantai yang terputus itu disebut *lebuah gajah*. Dengan demikian seolah-olah lantai bangunan ini terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi utara (kanan) dan sisi selatan (kiri). Jarak yang terputus itu adalah 1,5 meter. Ciri-ciri lain pada struktur lantainya adalah tidak beranjung pada ujung-ujungnya atau tidak mempunyai tingkat-tingkatan tetapi

mendatar saja dari ujung ke ujung. Lantai tersebut dibuat dari papan kayu dan mempunyai kolong (lantai panggung) dan untuk naik ke balairung tersebut disediakan empat buah tangga di bagian depannya, yaitu dua di sebelah kanan *lebuah gajah* dan dua di sebelah kiri *lebuah gajah*.

Bangunan balai adat ditopang oleh tiang-tiangnya berjumlah 18 pasang atau 36 tiang seluruhnya. Panjang bangunan balai adat ini adalah 18 meter di masing-masing sisi *lebuah gajah* yang panjangnya 1,5 meter. Oleh karena itu panjang seluruh bangunan dari ujung ke ujung adalah 37,5 meter, sedangkan lebar bangunan adalah 4,4 meter.



Tampak samping



Tampak belakang



Tampak Depan, *Balairung Sari* di Nagari Tabek, Kecamatan Pariangan, Kabupaten Tanah Datar. (Doc. BP3 Batusangkar)

4. Unsur megalitik dan pengaruhnya pada tempat pertemuan terbuka

Kurisi Salapan dan *Medan nan Bapaneh* merupakan balai batu yang terdiri dari deretan kursi batu atau tahta batu. Tahta batu merupakan salah satu tinggalan megalitik yang juga dijumpai di beberapa daerah lain di Nusantara, seperti di Leles, Garut (Jawa Barat); Gelgel, Klungkung (Bali); Ngada (Flores); Bondowoso (Jawa Timur); dan Tana Toraja (Sulawesi Selatan). Bentuk tahta batu mudah dikenali berupa pasangan dari sebuah batu yang diletakkan mendatar di bagian depan, serta sebuah batu lain yang ditegakkan di bagian belakangnya sehingga menyerupai alas dan sandaran kursi. Tahta batu itu disusun berderet atau membentuk denah tertentu, seperti segiempat. Keberadaan tinggalan megalitik umumnya dihubungkan dengan kepercayaan lama yang berkaitan dengan pemujaan leluhur. Demikian halnya dengan tahta batu yang berfungsi sebagai tempat upacara dalam kaitannya dengan pemujaan leluhur (Soejono, 1993). Di Bali misalnya, tahta batu ditemukan di sekitar permukiman dan di tempat-tempat suci seperti pura yang didirikan di sekitar hutan atau gunung. Dapat dikatakan bahwa tahta batu itu berfungsi sakral sebagai tahta kedatangan bagi arwah nenek moyang yang dapat memberikan perlindungan kepada kerabat yang ditinggalkannya (Sutaba, 2009).

Tahta batu yang terdapat di daerah Minangkabau merupakan salah satu bentuk bangunan megalitik. Penataan tahta-tahta batu itu juga memiliki kemiripan dengan yang terdapat di daerah lain, yaitu berderet atau membentuk denah tertentu seperti segiempat. Ciri lain sebagai salah satu tinggalan megalitik adalah di sekitarnya ditanami jenis pohon-pohon besar, seperti yang dijumpai pada bangunan megalitik lain. Di Samosir, Sumatera Utara misalnya, di sekitar tinggalan megalitik seperti sarkofagus, patung nenek moyang, meja dan kursi batu ditanami jenis pohon-pohon besar seperti *jabi-jabi* (sejenis beringin), *hariara* (ara), atau *bintatar*. Jenis-jenis pohon besar tersebut dihubungkan dengan tempat sakral yang dilatarbelakangi oleh pemujaan kepada leluhur. Seperti di Bali, deretan tahta batu di Bukit Batung yang disebut *Kurisi Salapan* letaknya berada di atas bukit yang di sekitarnya merupakan bekas permukiman. Pemilihan lokasi di atas bukit atau gunung menunjukkan masih ada pengaruh kepercayaan lama yang melatarbelakangi penempatan tahta batu-tahta batu tersebut.

Keberadaan situs-situs megalitik seperti di kawasan Mahat, Kabupaten Limapuluh Koto yaitu di situs-situs Bawah Parit, Kayu Kociak, Ampang Gadang, Ronah, dan Bukit Dampu menyisakan tinggalan arkeologis berupa menhir, lumpang batu, batu dakon, dan susunan temu gelang. Kemudian melalui hasil pertanggalan radiokarbon terhadap sisa rangka manusia yang diperoleh dari hasil penggalian di Situs Bawah Parit menunjukkan kronologi budaya itu pada 3.500 ± 100 BP (Aziz & Siregar, 1997: 19). Hal ini menggambarkan bahwa

masyarakat Minangkabau sebelum masuknya ajaran Hindu-Buddha dan agama Islam ke daerah itu juga masih hidup dengan religi lama yaitu pemujaan kepada leluhur. Diperkirakan tahta batu juga memiliki fungsi yang tidak jauh berbeda dengan tinggalan megalitik tersebut, yaitu berkaitan dengan pemujaan leluhur/pemimpinnya.

Kemungkinan terjadi pergeseran dalam menyikapi keberadaan tinggalan megalitik itu setelah masuknya Islam, sehingga masyarakat mempercayai bahwa tahta batu - tahta batu itu dikaitkan dengan tempat pertemuan para *penghulu*. Dapat dikatakan bahwa di masyarakat telah terjadi transformasi ide berkaitan dengan fungsinya, yaitu dari fungsi sakral ke fungsi praktis, seiring perubahan religi masyarakatnya. Hal ini juga terjadi pada tinggalan megalitik lain seperti menhir. Melalui data arkeologis dikenal adanya perubahan fungsi menhir yang semula berkaitan dengan tanda peringatan (memorial) menjadi tanda penguburan. Seperti beberapa nisan pada makam Islam yang menggunakan menhir ditemukan di Payakumbuh, Sumatera Barat (Sukendar, 1989: 69--70). Perubahan itu juga berkaitan dengan perkembangan strata sosial di masyarakat terutama terhadap kepemimpinan para *penghulu*.

Masyarakat Minangkabau kemudian mempercayai bahwa tahta batu itu difungsikan sebagai tempat berkumpul para *penghulu* sehubungan dengan kepentingan masyarakat umum. Pada masyarakat Minangkabau, *penghulu* adalah pimpinan kaum/suku yang bertugas sebagai wakil pembimbing – pembina kaum/sukunya dan sebagai anggota kerapatan adat dalam *nagari*. Pentingnya tugas penghulu pada masyarakat Minangkabau, menumbuhkan penghormatan kepada pemimpinnya, sehingga keberadaan tahta batu dikaitkan dengan fungsi seperti tersebut di atas.

5. Perkembangan lokasi musyawarah pada masyarakat Minangkabau

Penyebutan *Kurisi Salapan* (kursi delapan) atau *Medan nan Bapaneh* (tempat lapang yang berpanas/tempat yang lapang dan terbuka) itu sendiri dihubungkan dengan adat istiadat masyarakat Minangkabau dalam kehidupan sosialnya. Segala sesuatu yang berkaitan dengan kepentingan masyarakat diputuskan dengan cara bermusyawarah. Musyawarah kemungkinan sudah dikenal oleh masyarakat Minangkabau ketika masih hidup dengan budaya megalitiknya. Seperti diketahui budaya megalitik berkembang pada masyarakat yang telah hidup dengan cara menetap. Kehidupan menetap menandai perkembangan kehidupan sosial yang lebih maju, demikian juga dengan perkembangan strata sosial masyarakatnya. Pendirian bangunan megalitik dan penyelenggaraan upacara adat misalnya, selain dikerjakan dengan bergotong royong kemungkinan juga dibicarakan dengan cara musyawarah anggota masyarakatnya.

Indikasi adanya tempat-tempat yang menandai adanya kegiatan bermusyawarah juga disebutkan pada *tambo*, naskah lama masyarakat Minangkabau. Di antaranya menyebutkan bahwa setelah melalui perjalanan mengarungi laut, akhirnya Maharaja Diraja muncul sebagai seorang raja di sekitar *Lagundi nan Baselo*, nama suatu padang di lereng Gunung Merapi, juga tempat para pemimpin duduk rapat (Nopriyasman, 2008: 122). Hal ini menjelaskan bahwa pada suatu tempat yang lapang dan terbuka kegiatan musyawarah telah ada sebelum masuknya ajaran Hindu-Buddha.

Secara umum *Kurisi Salapan* atau *Medan nan Bapaneh* letaknya pada suatu tempat yang cenderung lapang. Lokasi yang lapang inilah kemudian memungkinkan dilaksanakan persidangan di sekitarnya, sehingga kemudian masyarakat menghubungkan fungsi tahta batu-tahta batu itu untuk keperluan sidang. Secara fisik, tahta batu tersebut tidak dapat dihubungkan secara langsung sebagai tempat berkumpul atau berapat, namun digunakannya lokasi tempat tahta batu itu berada lebih didasarkan pada ide bahwa tempat tersebut memiliki nilai magis.

Pemanfaatan area yang lapang dan terbuka sebagai tempat bermusyawarah berlangsung hingga masa perkembangan Hindu-Buddha di Ranah Minang. Di dalam *tambo* juga disebutkan ketika pemerintahan Datuk Suri Dirajo, didirikan *Balai nan Saruang* dengan beratap langit, berdinding angin, dan berlantai batu. Balai itulah yang menjadi tempat bermufakat pembesar kerajaan (Nopriyasman, 2008: 123). Pemilihan pada area yang lapang dan terbuka dimaksudkan agar keputusan-keputusan yang diambil oleh para *penghulu* itu dapat didengar langsung oleh masyarakat.

Pemanfaatan area yang lapang dan luas juga dikenal oleh masyarakat Minangkabau hingga kini. Kegiatan-kegiatan yang melibatkan anggota masyarakat dilaksanakan di tempat tersebut. Di Ranah Minang dikenal pusat kegiatan yang disebut *pemedanan* dan *gelanggang*. *Pemedanan* yaitu suatu lapangan luas yang terletak di luar perkampungan, digunakan untuk menyelesaikan persengketaan antara perorangan, antara kaum, dan antara *nagari* yang tidak mungkin diselesaikan *penghulu* masing-masing. *Gelanggang* digunakan sebagai tempat permainan rakyat dan perlombaan (Navis, 1984: 189).

Kehidupan bermusyawarah selanjutnya berkembang hingga masa-masa kemudian yaitu masa Islam dan Kolonial. Kehidupan masyarakat yang semakin kompleks juga menyebabkan banyak persoalan di masyarakat yang harus diputuskan lewat musyawarah. Ketika kehidupan semakin kompleks masyarakat kemudian mempercayakan urusan kepada para *penghulu* yang menjadi pemimpinnya. *Penghulu-penghulu* atau pemangku adat inilah yang kemudian bersidang membicarakan berbagai hal seperti urusan pemerintahan *nagari*, menyelesaikan dan menyidangkan perkara, dan lain-lain.

Pemanfaatan tempat-tempat terbuka dengan atau tanpa tahta batu sebagai tempat bersidang, menurut cerita tempatan juga berlangsung hingga masa-masa kemudian. Seperti *Kurisi Salapan* yang artinya kursi delapan misalnya, masyarakat mempercayai bahwa delapan buah tahta yang terdapat di situs itu digunakan sebagai tempat persidangan *Penghulu nan Salapan* (*Penghulu* yang berjumlah delapan), guna membahas dan memutuskan berbagai hal yang berkaitan dengan adat dan pemerintahan. Menurut sumber tutur bahkan sampai pada saat pengaruh Belanda sudah masuk di Bayang, keputusan-keputusan yang berkaitan dengan daerah pesisir juga ditetapkan di tempat ini. Kegiatan itu berlangsung sampai pada saat Tuanku Lareh Marjohan memerintah di awal abad ke-20, yang wilayah kekuasaannya meliputi Pulut-pulut, Painan, dan Pesisir (Balai Salasah) (Susilowati, 2000: 49).

Selain tempat-tempat terbuka, di daerah Minangkabau juga dikenal bangunan balai adat yang difungsikan sebagai tempat bermusyawarah atau bersidang yang disebut dengan istilah *Medan nan Balinduang*. Bangunan balai adat itu kemungkinan sudah dikenal sejak masa Hindu-Buddha, mengingat arsitektur bangunan pada masa itu sudah berkembang dengan baik. Kemudian ketika Islam berkembang di daerah Minangkabau bangunan balai adat yang didirikan biasanya juga dilengkapi dengan bangunan mesjid di sekitarnya. Bangunan balai adat berbentuk bangunan kayu berkonstruksi panggung dengan tiang-tiang pendek, beratap gonjong seperti halnya rumah adat berbahan ijuk, namun tidak berdinding atau berpintu dan berjendela sehingga berkesan terbuka. Balai adat ini juga disebut dengan balairung. Salah satu bangunan balai adat yang dikenal sebagai salah satu tinggalan pada masa sejarah adalah *Balerong Sari* yang terdapat di Nagari Tabek, Kecamatan Pariangan, Kabupaten Tanah Datar.

Bangunan balai adat atau balairung itu dibangun dengan arsitektur terbuka yaitu tidak berdinding maupun tidak berkamar-kamar, tujuannya agar masyarakat umum dapat ikut menyaksikan jalannya sidang musyawarah yang sedang dilakukan oleh para *penghulu* yang merupakan perwakilan *kaum* mereka. Selain itu juga bertujuan agar sirkulasi udara lancar. Marsden dalam tulisannya menyatakan bahwa Sumatera merupakan daerah tropis yang panas, sehingga umumnya rumah-rumah serta bangunan-bangunan dibuat dengan ventilasi yang baik dan membebaskan udara untuk masuk sehingga sirkulasinya lancar. Alasan lain berkenaan dengan bangunan yang terbuat dari material kayu adalah karena seringnya terjadi gempa bumi di wilayah ini (Marsden, 2008: 57). Kondisi demikian akhirnya mempengaruhi kepada tinggalan budaya yang ada di wilayah Ranah Minang ini, salah satunya adalah bangunan balai adat. Dengan kata lain, bangunan balai adat yang dibuat dari kayu merupakan bentuk dari teknologi kebudayaan yang berkembang pada masa lalu, yang kemudian berlanjut hingga masa sekarang.

Dilihat dari lantainya yang rata dari ujung ke ujung, maka *Balerong Sari* di nagari Tabek ini adalah balai adat dengan *kelarasan* Bodi Caniago. Lantai yang rata menunjukkan bahwa semua *penghulu* (yang merupakan perwakilan kaum) duduk sehamparan, posisinya sama dan mempunyai kedudukan yang sama. Artinya setiap *penghulu* mempunyai hak suara yang sama ketika mereka bersidang atau bermusyawarah. Dalam musyawarah para *penghulu* *kelarasan* Bodi Caniago, dikenal filosofi “*duduak samo randah, tagak samo tinggi*” (=duduk sama rendah, berdiri sama tinggi). Tidak adanya anjung pada balairung ini berarti tidak ada tempat yang lebih tinggi, yang biasa diperuntukkan bagi raja ataupun *penghulu pucuk*. Sistem adat Bodi Caniago tidak mengenal adanya *penghulu pucuk* (ketua *penghulu* atau *penghulu* yang paling tua).

Pada masa dahulu masyarakat Minangkabau lebih memiliki kesetiaan pada nagarinya sendiri, daripada kepada rajanya. Raja Pagaruyung selain tidak punya wilayah kekuasaan yang jelas dan tegas, juga tidak berdaulat atas nagari-nagari yang merupakan unit pemerintahan sekaligus kesatuan masyarakat hukum adat. Raja hanya dihargai dan dihormati, tetapi tidak lebih dari itu. Bahkan, beberapa ahli mengatakan bahwa raja Minangkabau itu adalah “raja yang paling miskin di dunia”, dia tidak punya tanah yang luas, tidak dapat atau tidak melakukan pemungutan pajak di nagari-nagari di pedalaman, dan tidak mempunyai tentara. Fungsi raja terhadap *darek*¹ adalah sebagai penengah dalam kasus-kasus pertikaian dan peperangan di antara nagari (Kato, 2005: 23). Kekuasaan raja hanyalah di *rantau*, sedangkan di *luhak* berperan sebagai lambang, seperti diungkapkan dalam *mamangan adat: luhak berpenghulu, rantau baraja*. Artinya kepala pemerintahan di *luhak* adalah *penghulu*, sedangkan kepala pemerintahan di *rantau* adalah raja (Navis, 1984: 55).

Di balairung inilah semua permasalahan dan perselisihan warga nagari diselesaikan dengan cara bermusyawarah sehingga dicapai kemufakatan. Keputusan yang diambil dalam musyawarah diputuskan secara demokratis. Perbedaan pendapat bukanlah suatu hal yang tabu. Pada masa sekarang ini *balerong sari* masih berfungsi untuk berbagai hal keperluan, antara lain untuk: a) Tempat membicarakan masalah-masalah dalam nagari yang berhubungan dengan ekonomi, sosial budaya, adat dan pembangunan, b) Tempat *melewakan* gelar (pemberian gelar) nagari dari seluruh suku yang ada di Nagari Tabek, c) Musbang atau Musyawarah Pembangunan Nagari, dan d) Tempat *alek batagak gala* atau pesta pengangkatan *penghulu* (pemimpin suatu *kaum*).

Sifat demokratis pada sistem adat *kelarasan* Bodi Caniago juga ditunjukkan pada saat terjadi penggantian gelar pusaka. Seseorang *penghulu* boleh hidup ber-*kerilahan*, yaitu mengganti

¹ *Darek* adalah sebutan untuk tiga daerah utama Minangkabau atau Luhak nan tigo, yaitu Luhak Tanah Datar, Luhak Agam, dan Luhak Lima puluh Kota.

gelar pusaka *kaum* selagi *penghulu* yang akan diganti tersebut masih hidup. Hal ini bisa dilakukan bila *penghulu* yang akan digantikan itu sudah terlalu tua dan tak lagi mampu melaksanakan tugasnya sebagai pemimpin *kaum*-nya. De Rooy yaitu seorang Belanda, pada tahun 1889 mengatakan bahwa karena *penghulu* dipilih langsung oleh rakyat dan mempunyai tanggungjawab dan mengambil putusan-putusan secara bersama, maka mereka tidak pernah menyalahgunakan kekuasaan. Nagari-nagari ini dipimpin oleh *penghulu-penghulu* secara demokratis berdasarkan kata mufakat (Amran, 1981: 53--54).

Kelarasan Koto Piliang dianggap lebih otokratis dalam pelaksanaan adat karena adanya hirarki otoritas. *Penghulu-penghulu* dalam *kelarasan* ini mendapat peringkat hirarkis yang sesuai dengan status mereka dan *penghulu* dengan status tertinggi menjadi anggota badan pembuat keputusan di nagari yang bersangkutan. Balairung *kelarasan* Koto Piliang mempunyai bentuk sebagai berikut:



Balai adat (Balairung) kelarasan Koto Piliang di Batipuh, Tanah Datar.
(Sumber: Navis, 1984)

Bangunan balai adat ini secara keseluruhan dibuat dari bahan kayu pada kerangkanya maupun pada lantai serta tangganya. Atapnya dibuat dari ijuk dan bentuknya melengkung seperti tanduk kerbau dengan ujung-ujungnya ber-*gonjong*. Jumlah *gonjong*-nya ada enam buah.

Sistem adat *kelarasan* Koto Piliang yang cenderung bersifat otokratis dan sangat menjunjung tinggi hirarkis tercermin pada bentuk balairungnya yang mempunyai *anjung* pada ujung-ujungnya. Pada *anjung* yang paling tinggi diperuntukkan bagi raja serta para pengawalanya. Dengan kata lain, kekuasaan raja diakui. Menurut Koto Piliang, raja adalah kepala pemerintahan seluruh alam Minangkabau, karena itu raja digelar Raja Alam. Sementara itu itu lantainya yang tinggi disediakan untuk *penghulu pucuk* atau *penghulu* yang mempunyai

kedudukan tertinggi di nagari itu. Terdapat tingkatan *penghulu* dalam nagari penganut *kelarasan* Koto Piliang ini, yaitu: *penghulu andiko*, *penghulu suku*, dan *penghulu pucuk*. Dalam persidangan para *penghulu* tidak sama fungsi tingkatannya.

Status *penghulu* bertingkat-tingkat dan wewenangnya bersifat vertikal, seperti diungkapkan: *berjenjang naik, bertangga turun*. Oleh karena itu, pada saat diadakan sidang musyawarah mereka duduk sesuai dengan kedudukan dan fungsinya dalam adat. Walaupun demikian pada *kelarasan* ini di dalam mengambil keputusan tetap dengan cara musyawarah untuk mufakat (Amir, 2003: 69). Ketika di dalam musyawarah mengalami kebuntuan atau tidak mendapatkan kesepakatan (mufakat), maka kemudian keputusannya diserahkan kepada *penghulu pucuk*. Penggantian gelar pusaka pada *kelarasan* Koto Piliang berlaku "*mati batungkek budi*" (=mati bertongkat budi), artinya seorang *penghulu* hanya bisa digantikan setelah beliau meninggal dunia.

6. Nilai-nilai demokrasi dalam kehidupan masyarakat Minangkabau

Salah satu ciri khas masyarakat Minangkabau adalah masyarakat *nan sakato*. Di dalam membentuk masyarakat *nan sakato* terdapat empat unsur yang harus dipatuhi oleh setiap anggota masyarakat, yaitu (Amir, 2003: 111--115):

- a. *Saiyo sakato*, perbedaan pendapat antar individu diakui dalam kehidupan masyarakat, akan tetapi dicari jalan keluar dengan musyawarah untuk mufakat. Keputusan boleh bulat (aklamasi), tetapi boleh juga gepeng atau *picak* (melalui voting). Bagaimanapun proses keputusan diambil, jika setelah ada kata mufakat maka keputusan itu harus dilaksanakan oleh semua pihak.
- b. *Sahino samalu*, kehidupan kelompok sesuku sangat erat. Kedekatan hubungan dalam kelompok suku ini menjadikan harga diri individu melebur menjadi satu menjadi harga diri kelompok suku.
- c. *Anggo tanggo*, diciptakannya pergaulan yang tertib serta disiplin dalam masyarakat. Setiap anggota masyarakat dituntut untuk mematuhi aturan dan undang-undang serta mengindahkan pedoman dan petunjuk yang diberikan penguasa adat.
- d. *Sapikue Sajinjiang*, dalam masyarakat komunal, semua tugas menjadi tanggung jawab bersama. Sifat gotong-royong menjadi keharusan. Saling membantu dan mendukung merupakan kewajiban.

Keempat unsur tersebut jika diterapkan dengan baik maka dapat memenuhi tujuan hidup masyarakat yang aman, damai, makmur, dan berkah. Selain itu masyarakat Minangkabau dalam sistem budayanya, juga menerapkan nilai-nilai demokratis yang ditandai dengan tradisi

bermusyawarah untuk mufakat di dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Nilai-nilai demokratis sudah ada sejak lama. Tempat-tempat yang lapang dan terbuka dengan atau tanpa tahta batu, serta balai adat seperti balairung menandai adanya kegiatan-kegiatan tersebut. Tradisi musyawarah juga dituangkan dalam *mamangan* adat:

<i>Kamanakan barajo ka mamak,</i>	(=kemenakan beraja ke mamak)
<i>Mamak barajo ka panghulu,</i>	(=mamak baraja ke panghulu)
<i>Panghulu barajo ka mupakaik,</i>	(=panghulu beraja ke mufakat)
<i>Mupakaik barajo ka alua jo patuik</i>	(=mufakat beraja ke alur dan patut)

(Navis, 1984: 77)

Maksud *mamangan* tersebut ialah pimpinan kemenakan adalah *mamak*, pimpinan *mamak* adalah *penghulu*, pimpinan *penghulu* adalah mufakat, sedangkan pimpinan mufakat adalah garis hukum dan garis kepatutan atau kepantasan. Meskipun mufakat telah menurut garis yang pantas untuk dimusyawarahkan, mufakat haruslah bulat, sebagaimana pepatah; *bulek aia dek pambuluah, bulek kato dek mupakai* (=bulat air oleh pembuluh, bulat kata oleh mufakat). Perbedaan pendapat bukanlah suatu hal yang tabu, akan tetapi justru hal itu diperlukan untuk menemukan solusi, seperti terungkap dalam ungkapan: *basilang kayu dalam tungku, di sinan nasi mangkonya masak* (=bersilang kayu dalam tungku, di sana makanya nasi masak). Arti ungkapan tersebut adalah dalam musyawarah untuk mufakat diperlukan pikiran yang berbeda-beda (perbedaan pandangan/pendapat) agar masalah dapat diselesaikan dengan tuntas.

Seiring dengan majunya sistem pemerintahan, nilai-nilai demokrasi juga semakin terlihat yaitu sejak terbentuknya perkampungan atau dusun, kemudian *koto*, dan lebih teraktualisasi di tingkat nagari. Nagari adalah suatu unit teritorial yang mempunyai struktur politik dan aparat hukumnya tersendiri, selain itu nagari adalah unit permukiman yang paling sempurna yang diakui oleh adat. Pada perkembangannya ketika Islam semakin berkembang di daerah Minangkabau terdapat persyaratan untuk menjadi suatu nagari, yaitu suatu permukiman harus memiliki berbagai fasilitas, seperti jalan raya, tempat mandi untuk umum, balai adat, masjid, lapangan terbuka untuk hiburan dan olahraga (Kato, 2005: 27). Lebih jelas lagi Navis (1984: 92--94) menguraikan bahwa pembentukan suatu *nagari* harus memenuhi 8 persyaratan yang harus dipenuhi, yaitu: 1) *babalai-bamusajik*, adanya balai adat/balairung dan masjid, 2) *basuku-banagari*, maksudnya penduduknya harus terbagi dalam kelompok-kelompok suku 3) *bakorong-bakampuang*, artinya setiap nagari mempunyai wilayah khusus untuk permukiman dengan batas tertentu oleh alam atau parit buatan, 4) *bahuma-babendang* (=pengaturan keamanan dari gangguan luar), 5) *balabuah-batapian*, yaitu pengaturan hubungan, lalu lintas, perdagangan, 6) *basawah-baladang*, adanya sawah dan ladang serta pengaturannya, 7) *bahalaman-bapamedanan*, adanya tempat terbuka untuk umum, dan 8) *bapandam-bapusaro*, adanya kuburan umum.

Absennya kekuasaan politik yang terpusat di Alam Minangkabau, maka kekuasaan tertinggi berada pada tingkat nagari, yang sering dikatakan sebagai suatu republik nagari (Kato, 2005: 28). Kekuasaan politik dan hukum memang berlaku pada tingkat nagari, dan aturan-aturan adat tertentu hanya berlaku pada nagari yang bersangkutan (adat selingkar nagari). Nagari sangat otonom tempat seluruh penghidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik, serta agama bagi penduduknya terayomi (Ali, 2000: 63--64). Keberadaan nagari merupakan ladang tempat persemaian nilai-nilai demokrasi yang subur.

7. Penutup

Tradisi bermusyawarah untuk mencapai suatu mufakat sudah ada sejak masa lampau, bahkan jauh sebelum agama Islam masuk ke wilayah Minangkabau. Nilai-nilai demokrasi yang terkandung dalam sistem adat Minangkabau telah berlangsung sejak lama, artinya jauh sebelum Indonesia merdeka masyarakat Minangkabau sebenarnya telah mempraktekkan nilai-nilai demokrasi. Berbagai tinggalan arkeologis, naskah lama, dan tradisinya hingga kini menggambarkan bahwa masyarakat Minangkabau dalam menyelesaikan berbagai persoalan-persoalan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat cenderung mengutamakan cara musyawarah.

Perbedaan pendapat dalam proses musyawarah sangat dihargai, karena perbedaan pendapat justru akan memperkaya hasil keputusan. Prinsip-prinsip yang mengakui perbedaan pendapat dan musyawarah merupakan esensi nilai-nilai demokrasi yang selalu ditumbuhkan. Sifat keterbukaan dalam kegiatan musyawarah ditunjukkan dengan pemilihan lokasi musyawarah yang cenderung terbuka, dan juga dengan bentuk bangunan balai adat yang sengaja dibuat tanpa dinding, pintu, dan jendela. Masyarakat mempercayai para pemimpinnya untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi, namun jalannya musyawarah atau persidangan tidak ada yang bersifat rahasia sehingga dapat didengar oleh masyarakat umum. Walaupun terdapat perbedaan pada bentuk bangunan balai adat, ataupun terdapat perbedaan kedudukan para *penghulu*-nya, kedua *kelarasan* tetap mengutamakan sistem musyawarah untuk mencapai mufakat. Nilai-nilai demokrasi yang telah menjadi tradisi dalam kehidupan masyarakat Minangkabau itu, selain merupakan salah bentuk kearifan lokal dalam kehidupan bermasyarakat, juga dapat menginspirasi kemajuan kehidupan demokrasi di Indonesia.

Kepustakaan

Ali, Fachry, 2003. "Penjelasan Budaya Nilai Demokrasi Minangkabau: Peringatan 100 Tahun Bung Hatta" dalam *Jurnal Demokrasi dan HAM*, Vol.3, No. 3. Jakarta: The Habibie Centre, hlm. 52--63

- Amir M.S., 2003. *Adat Minangkabau: Pola dan Tujuan Hidup Orang Minang*. Jakarta: Mutiara Sumber Widya.
- Amran, Rusli, 1981. *Sumatera Barat hingga Plakat Panjang*. Jakarta: Sinar Harapan
- Aziz, Fadhila Arifin dan Darwin Alijasa Siregar, 1997. "Pertanggalan Kronometrik Sisa Rangka Manusia dari Situs Bawah Parit, Mahat, Sumatera Barat", dalam *Siddhayatra* No.1. Palembang: Balai Arkeologi Palembang, hal: 12--22
- Bahar, Yusfa Hendra, 2005. "Studi Pencagarbudayaan Kabupaten Tanah Datar", dalam *Amoghapasa*, edisi 10/XI. Batusangkar: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Batusangkar, hlm. 22--24
- Kato, Tsuyoshi, 2005. *Adat Minangkabau dan Merantau dalam Perspektif Sejarah*. Jakarta: Balai Pustaka
- Marsden, William, 2008. *Sejarah Sumatera*. Jakarta: Komunitas Bambu
- Melalatoa, M. Yunus, 1995. *Ensiklopedi Suku Bangsa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI
- Navis, A.A., 1984. *Alam Terkembang Jadi Guru*. Jakarta: Grafitipers
- Nopriyasman, 2008. "Sri Maharaja Diraja: Mitos dan Realitas dalam Sejarah Pembesar di Minangkabau", dalam *Titik Balik Historiografi di Indonesia*, Penyunting: Djoko Marihandono. Jakarta: Wedatama Widya Sastra & Departemen Sejarah FIB UI, hlm. 113--128
- Nurmatias, 2004. Sistem Demokrasi ala Minangkabau dalam *Suluah*, Vol. 04, No. 5, Agustus. Padang: Balai Kajian sejarah dan Nilai Tradisional, hlm. 65--70
- Smith, George S. & Ehrenhard, John E., 2002. "Protecting the Past to Benefit the Public", dalam *Public Benefits of Archaeology*, Barbara J. Little ed. Gainesville, USA: University Press of Florida
- Soejono, R.P. (ed.), 1993. *Sejarah Nasional Indonesia* I. Jakarta: Balai Pustaka
- Suparlan, Parsudi, 2001. "Kesetaraan Warga dan Hak Budaya Komuniti dalam Masyarakat Majemuk Indonesia" dalam *Jurnal Antropologi Indonesia*, No.66, Tahun XXV. Jakarta: Kerjasama Jurusan FISIP UI dengan Yayasan Obor Indonesia, hlm. 1--12
- Susilowati, Nengghih, 2000. "Sisa Permukiman dan Tinggalan Berunsur Budaya Megalitik di Bukit Batung, Sumatera Barat", dalam *Berkala Arkeologi Sangkhakala* No. 07. Medan: Balai Arkeologi Medan, hlm. 46--55
- Sutaba, Made, 2009. "Mencermati Peran Arkeologi Bali, Sejarah Bali, "Guru" Sepanjang Zaman", dalam *Bali Post*, Minggu, 21 Juni 2009
- "Pesona Batu Batikam V Kaum", <http://dreamlandbukittinggi.indonesiatravel.biz/04.03.2009.>, diakses pada tanggal 5 Juli 2010, pukul 9.15 wib.

THE FUNCTIONS AND ROLES OF ŚRĪVIJAYA'S MANDALAS IN THE NORTHERN SUMATERA ISLAND

Ery Soedewo, Stanov Purnawibowo & R. Wahyu Oetomo
Balai Arkeologi Medan

Abstrak

Śrīwijaya adalah suatu kerajaan maritim yang pengaruhnya meliputi kawasan yang luas di sekitar Selat Malaka. Kepentingan utama dari kerajaan ini adalah penguasaan jalur pelayaran dan perdagangan yang melalui Selat Malaka. Bagaimanapun, baik sumber sejarah maupun arkeologis mengindikasikan bahwa pengaruh niaga dan politik Śrīwijaya juga meliputi kawasan pedalaman dan pantai barat Sumatera. Hal ini mungkin berkaitan dengan kepentingan Śrīwijaya untuk mengamankan aliran mata dagangan terutama kamper dan kemenyan yang hanya dihasilkan oleh kawasan di barat laut Danau Toba dan sekitarnya.

Key Words: Śrīwijaya, mandalas, camphor, incense, domination, trades, politics

1. Śrīvijaya's political authority

A few words predicted to be the description of Śrīvijaya's political authority division were discovered on some Śrīvijaya's inscriptions dated back approximately from 7th century A.D., especially from Telaga Batu inscription. Such words were *kadātuan*, *vanua*, *samaryyada*, *mandala*, and *bhūmi* (Kulke, 1991: 8--9).

According to Kulke (1991: 9), the centre of the authority is *kadātuan* (the palace of *dātu*/ruler). The scribes on Telaga Batu inscription also mentions about the existence of the houses of the *datu* and his wives (*bini haji*) within the *kadātuan* and the storage house for the gold and all the king's possessions (*drawya haji*).

Kadātuan (translated as *keraton* in Javanese) is surrounded by *vanua Śrīvijaya*, an outer area where the court (*paura*) live, and the viharas and the royal garden are located. These two areas (*kadātuan* and *vanua*) are the core part of the Śrīvijaya kingdom (Kulke, 1991: 9). Outside the royalty core circle lie such surrounding areas as *samaryyada*, *mandala*, and *bhūmi*.

Samaryyada is said to be an uncommon term considering its inexistence in various inscriptions discovered in India or in Southeast Asia land. De Casparis translated *samaryyada* as "frontier province", or as Kulke (1991: 9) literally translated it as "having the same boundaries" (*maryyada*). Thus, *samaryyada* means "neighbouring/adjoining area to the *vanua* Śrīvijaya. Telaga Batu inscription further mentions that *samaryyada* is connected to the *vanua* by a special road (*samaryyada patha*).

The next outer ring of *kadātuan* Śrīvijaya is the *mandala*, which is mentioned in a sentence in the Telaga Batu inscription reading as *mamraksana sakalamandala kadātuanku* and was translated by de Casparis as “you who protect the provinces of my empire”. In the context of early Śrīvijaya Kulke suggested that the term *mandala* most likely didn’t refer to centrally administered provinces in the extended core area of an empire. In the context of early kingdoms, the term *mandala* is usually referred to autonomous or semi-autonomous principalities and chiefdoms at their periphery. Several such *mandala* are known from contemporary southern and eastern India. In the case of late 7th Century Śrīvijaya “all the *mandalas*” therefore appears to have meant those outlying regions where the above – mentioned “*mandala* inscriptions”- have been found. The exact nature of Śrīvijaya’s control over its *mandala* is unknown. They had certainly been conquered by Śrīvijaya’s army (*bala*), which is mentioned several times in Śrīvijaya’s inscriptions. However we have no evidence at all that they had come under the direct political control of Śrīvijaya as no *huluntuhan* or royal princes of Śrīvijaya are mentioned in these *mandala* inscriptions (Kulke’s term for Śrīvijaya inscriptions found beyond Palembang). They were obviously still ruled by the local *dātu* who lived in their own *vanua*, as is known from these inscriptions (Kulke, 1991: 10).

The word *bhūmi*, however, appears to have been such a generic term for Śrīvijaya’s statehood. In Sanskrit, *bhūmi* means primarily “earth” or “soil” but also “realm” and “country”. It occurs twice in Śrīvijaya’s inscriptions. One instance is in a more or less identical passage found in all the *mandala* inscriptions, which threatened the disloyal “people inside the land (that is) under the order of *kadātuan*” (*uran di dalanña bhūmi ajñāña kadātuanku*) (Kulke, 1991: 10).

2. Śrīvijaya’s *mandalas* in the northern Sumatera Island

The exact locations of Śrīvijaya’s *mandalas* are still vague, even though based on earliest Śrīvijaya’s inscriptions distribution areas outside Palembang such as Lampung, Bangka island, and Batanghari, a prediction upon Śrīvijaya’s growing influence in the latter periods can be made, which means the wider areas of the *mandalas*. A number of facts over the discovery of stone tablets in Padang Lawas written in ancient Malay and such numerous attacks by Chōla (1017 and 1023/1024) to Śrīvijaya, Panai, Malayur, Lamurideça (Lamuri/Lamri), Langkasuka, Madalingga (Tambralingga), and Kadaram can also be presumed as the attacks over Śrīvijaya’s *kadātuan* and its *mandalas*.

There are at least two groups of *mandalas* in the northern Sumatera Island consisting of the coastal civilization and the hinterlands civilization. A number of Śrīvijaya’s *mandalas* in the coastal areas -either east or west- are Barus in the west coast and Kota Cina and Kampe in the east coast, whereas the inland *mandalas* are the Hindu-Buddha civilization in the

watersheds of Barumun and Batang pane, Batang Angkola, Rokan, Kampar, Indragiri/Batang Kuantan, and the civilization in Batanghari watershed.

2.1. The hinterlands *mandalas*

A number of sites from the Hindu-Buddha period have been discovered in such north most hinterlands as in the watersheds of Barumun and Batang Pane with its Padang Lawas consisting of at least 20 sites. Some of the sites' surviving monumental relics are called by the locals as *biara*. To the west across the Bukit Barisan mountains, 5 archaeological relics from the Hindu-Buddha period, most of which already disappeared, are to be found along the Batang Angkola watershed. To the south of the Batang Angkola, lie the Rokan River with its Sintong and Sedingin. Farther to the south is Kampar watershed with its Muara Takus. A lot farther to the south is the remaining of the temples in the upstream of Indragiri River (Batang Kuantan) which is called by the locals as Padang Candi. Farther to the south of Padang Candi is the Batanghari watershed with its archaeological findings in the downstream of Muara Jambi, while in the upstream is the Dharmasraya remains.

During the Śrīvijaya's time of dominance over the Malacca Strait, the supporters of the civilizations in the afore-mentioned areas mutually influenced their respective cultures as is reflected through such three-dimensional works as statues. A number of *makaras* found in such archaeological sites as Solok Sipin, Jambi (one of them dated 986 Śaka/1064 A.D.), Padang Lawas and Tanjung Medan suggest a composition similarity. Despite a slight difference (*makaras* from Solok Sipin look more natural as opposed to those from Padang Lawas and Tanjung Medan), there is one outstanding similarity in terms of the description of the man/god figure holding a weapon (mainly a club) within the gaping *makaras*' mouth.



Makara Solok Sipin, Jambi (left) and makara Biara Sitopayan, Padang Lawas, Sumatera Utara (right)



Relief sulur-suluran Awang Maombiak (left) and Simangambat (right)

The next data suggesting the connection between the supporters of the Hindu-Buddha civilization in the Batang Angkola watershed and with those of the upstream of Batanghari watershed is stones with reliefs depicting tendrils (florals) from Simangambat similar to bricks decorated with tendrils (florals) from

Awang Maombiak site in Dharmasraya Regency, West Sumatera. On both relics, an triangular empty space can be found. Awang Maombiak is estimatedly dated from 11th-14th centuries A.D. just like the other Hindu-Buddha sites in the upstream of Batanghari River.

Another data that may be proposed as a sign of a relationship between Śrīvijaya's *mandalas* and the central power is the distribution of the ancient Malay in the hinterlands as seen on inscriptions from Padang Lawas. The first proposed data is the writing on the base of Lokanatha statue from Gunung Tua, Padang Lawas reading as "*swasti çaka warsātita 946 caitramāsa, tithi tritiya sukla, çekrawāra, tatkāla juru pandai suryya barbwat bhatāra lokanātha...*". The second data is the writing found on two bases of statues from Biara Sitopayan, Padang Lawas reading as "*tatkālā hang tahi si ranggit kabayin pu anyawari babwat bagas brahala satap*"; "*pu sapta hang buddhi sang imba hang langgar tat(ka)la itu barbwat tapah nanggung byara sang raja*". Those three writings are obviously Austronesia, especially ancient Malay, which is used in Śrīvijaya's inscriptions.

2.2. The coastal *mandalas*

The archaeological data found in some eastern Sumatera's coastal sites may indicate the existence of any goods trade/exchange and maritime activities in the past. The paths of the past that are traceable for the aforementioned activities-related information were obtained from several sites, some of which are Kota Cina, Pulau Kompei/Kampe, and Barus.

Kota Cina site is located in the Sumatera's eastern coast, administratively located in the Paya Pasir village, Medan Marelan subdistrict, Medan, North Sumatera province. Geographically, the site is located on 3° 43' NL and 98° 38' EL in the streams of two big rivers flowing into the Malacca Strait in a 25 Ha (Mc Kinnon, 1978: 1-5, Ambary, 1984: 66). The two rivers are Deli and Belawan with their upstream in the Bukit Barisan mountains and estuary in the eastern coast of Sumatera Island. The following is the periodization of the finding on ceramic fragments and foreign (Chinese) coins discovered in Kota Cina:

Foreign ceramics:

1. Lungchuan ceramics(*celadon*) 10th – 12th centuries A.D.
2. Chingpai ceramics 12th -- 13th centuries A.D.
3. Te Hua wares 14th century A.D.
4. Coarse stonewares 13th -- 14th centuries A.D.
5. Southeast Asian ceramics

Coins:

1. Tang dynasty 8th -- 10th centuries A.D.
2. North Sung dynasty 10th -- 12th centuries A.D.
3. Ming dynasty 14th – 17th centuries A.D.

Kompei island is geographically located around Aru Bay, separated from Sumatera by Serangjaya river on 4° 12' NL dan 98° 15' EL, administratively included in Langkat regency,

North Sumatera province (McKinnon, 1981: 51). The following is the periodization of the foreign (Chinese) ceramics found in Pulau Kompei site:

Foreign ceramics:

1. Lungchuan (celadon) ceramics 10th – 12th centuries A.D.
2. Chingpai ceramics 12th – 13th centuries A.D.
3. *Grayish-yellow glazed* porcelain 9th -- 10th centuries A.D.
4. *Chinese clear glazed* porcelain 9th -- 10th centuries A.D.
5. *Chinese white glazed* porcelain 9th -- 10th centuries A.D.
6. Southeast Asian ceramics 14th – 15th centuries A.D.

Coins:

1. Tang dynasty 8th -- 10th centuries A.D.
2. North Sung Utara 10th -- 12th centuries A.D.
3. Ming dynasty 14th – 17th centuries A.D.

Samudra Pasai site is administratively located in Beuringin village, Samudera subdistrict, Aceh Utara regency, Nanggroe Aceh Darussalam province on N 05° 08' and E 097° 12'. It is now between two rivers of Pase and Lanco (Sodrie, et al., 2007: 11). The following is the analysis result of the foreign ceramics and coins found in Samudra Pasai site (Alfian, 1998: 47, Sodrie, et al., 2007: 54);

Foreign ceramics:

1. Sung dynasty ceramics 11th -- 12th centuries A.D.
2. Sung-Yuan dynasties ceramics 12th – 13th centuries A.D.
3. Yuan dynasty ceramics 13th -- 14th centuries A.D.
4. Yuan – Ming dynasties ceramics 14th – 15th centuries A.D.
5. Annam ceramics 14th -- 15th centuries A.D.
6. Thai ceramics 14th -- 15th centuries A.D.
7. Ming dynasty ceramics 15th -- 17th centuries A.D.
8. Qing dynasty ceramics 17th – 19th centuries A.D.
9. European ceramics 18th – 20th centuries A.D.

Coins:

1. Dirham (*deureuham*) Samudera Pasai kingdom 13th -- 16th centuries A.D.
2. *Kaf* Samudera Pasai kingdom 16th – 17th centuries A.D.

Archaeological data found in the west coast of Sumatera may indicate the existence of any goods trade/exchange and maritime activities in the past. One of the sites located in the west coast of Sumatera is Barus. The archaeological data form are many fragments of ceramics originating from 9th-12th centuries A.D. (Dupoizat, 2008: 162). Another data to refer is a stone tablet of Tamil traders of the southern India presumably from 11th century A.D. (Guillot, 2002: 21--25). Ambary (1981: 6) writes "*A few foreign authors, namely arabs mentioned Barus as the port of Śrīvijaya as far back as the 10th century.*" Archaeological and historical data related with Barus site in the west coast of Sumatera may indicate strongly the existence of a trading port in that site. Based on the research, 9th-10th centuries A.D. Mesopotamian-Iranian and

south Asian pottery fragments were discovered (Guillot, 2008: 183). The data of the pottery found in Barus site is then compared to those of South India or Sri Lanka found in Ganggaikondacholapuram site, the capital of Chōla kingdom founded by Rajendra I and existed for short (Guillot, 2008: 66).

3. The importance of Northern Sumatera for Śrīvijaya

Written sources from china frequently reported the visit of the envoys from *K'un-lun* (barbarians from the South), one of them was *San-bo-tsai* (Śrīvijaya). It was reported in the Chinese information from time to time that the envoys from *San-bo-tsai* used to carry –mainly- camphor as the tributes to the Chinese emperor as well as such mineral commodity as silver and gold.

Those commodities were the natural wealth of the Sumatera Island that could only be obtained in certain parts of the island. Camphor and incense, for instance, mainly were obtained from around Toba Lake, while gold was from such river streams as Batanghari and Batang Kuantan. The demand over those commodities especially camphor by Śrīvijaya had pushed the migration of *puak-puak* (tribes) around Toba Lake to the south.

By the use of glottochronology, the migration period is likely to predict. Glottochronology is a technique in the historical linguistics that strives to group on the basis of time depth or the calculation of the lifespan of kinship languages. In this context, the period of a language is not determined in an absolute manner in a certain year, but rather on the basis of a general calculation, for instance by the use of millennium unit.

The result of such method indicated that Toba and Mandailing languages actually originated from a common source in 919 -- 725 years ago (those numbers may be interpreted as: 9.19 – 7.25 centuries ago or between 11th—13th centuries A.D.); thus, it may be presumed that those two dialects began to diverge from a proto language between 1087 A.D. -- 1281 A.D (calculated from 2006) (Soedewo, 2005: 77--94).

The above-mentioned glottochronological numbers (11th—13th centuries A.D.) appear to conform to the date on Sorik Marapi inscription (1242 A.D.). It is further supported by year numbers on the inscription and relative dating based on it's paleography on a number of inscriptions found in Padang Lawas—which is also the distribution area of *puak-puak* (tribes) Mandailing—referring to 11th century A.D. to 14th century A.D. Such a statement is supported by a surviving Batak word, *bagas* (house), which is still in the vocabulary of the modern Batak Toba or Mandailing languages. The word is contained in the Sitopayan I inscription saying: ...*tatkālā hang tahi si ranggit*...; while the second says: ...*kabayin pwanyawari babwat bagas*

brahala satap, which may be well-translated to English as...when Hang Tahi, Si Ranggit (and) Kabayin Pu Anyawari made a statue house.

This might indicate that *puak-puak* (tribes) the native speakers of Mandailing/Batak were already the inhabitants of the valleys of Batang Angkola river where such Hindu-Buddha sites as Simangambat, Sibaluang, Huta Siantar, Pidoli Lombang, and Sorik Marapi are located; or in the valleys of Barumun and Batang Pane rivers where such Hindu-Buddha sites as Biaro Bahal, Sipamutung, Tandihat, and others from the glorious time of the two civilizations were located (between 10th century A.D. to 14th century A.D.).

Those times were the early periods when *puak-puak* the settlers of areas around Toba Lake emigrated to the south due to a stimulation raised by the demand over some important commodities produced in the surrounding forests of the Toba Lake such as camphor and incense.

The calculation result of the two languages divergence conforms perfectly to the hypothesis proposed by Andaya (2002: 385) stating that the early migration of the Bataks-of proto Toba-Mandailing language-to the south of Toba Lake can be traced back to the period of the increasing demand by Śrīvijaya to the production of camphor (*Dryobalanops aromatica*) and incense (*Styrax benzoin*) since 8th century A.D. to be resold to outside traders (Andaya, 2002: 385). According to the source of Melayu Kampar tradition, Rao area (including the eastern areas) used to be the area of Bataks which was later claimed by Minangkabau people. This statement is supported by the finding of an inscription written in Batak by a Dutchman in 19th century A.D. near Kota Gelugur by the bank of Kampar river.

Various exclusive commodities (gold, camphor, incense, and other natural resources) were traded in some ports under the protection of Śrīvijaya. The shipping was through the valleys of rivers and the streams of big rivers from the producing areas in the hinterlands of the north Sumatera where the Batak ethnic lived. The supply route of the commodities production sources to the centre of the Śrīvijaya kingdom was Padang Lawas (at that time functioned as the collecting spot from the hinterlands) via Sipirok, then down the valley of Batang Angkola, up to the coast of Indian ocean which later continued to the north to Barus as the main port in the west coast of Sumatera at that time, or through the valleys of Batang Angkola, Rokan, Kampar, Indragiri rivers up to Śrīvijaya *kadātuan* in a place either in the watershed of Batanghari or Musi.

This means that Śrīvijaya required the *mandalas* in the northern part of Sumatera to secure the supply of its exclusive commodities (camphor, incense, and gold) as well as the exit to the outer world. This is related with the existence of the *mandalas* as an area with a geopolitical

interest. The existence of the *mandalas* meant the security of Śrīvijaya's *kadātuan* as the center of *bhūmi* Śrīvijaya.

Therefore, it can be easily presumed that the Chōla's attack to Śrīvijaya also meant the same to the *mandalas*. The attack resulted not only politically but also since the destruction of the *mandalas* meant also the disturbances over many other aspects in *bhūmi* Śrīvijaya.

The following ecological-cultural approaches may describe better the dependency between Śrīvijaya with its *mandalas*. The form of the ecological dependency may be realized in various shapes. When contacts between two or more ethnic groups took place, the following common characteristics may appear (Barth, 1988: 21):

1. They inhabited an area with a specific natural setting to minimize the competition for a natural resource. In such context, the interdependency among them was minimal, though they co-existed in an area. The relationship was usually realized in the forms of trade or custom ceremonies.
2. They could also ruled over a separated area in the competition of getting natural resources. An articulation may have arisen in the bordering area in a political affair or in other aspects.
3. They could also create a mutual provision over commodities or services and lived in different areas and mutually supported. When they did not articulate closely in political affairs, there would be a symbiosis or other kinds of articulation. When they mutually competed and co-existed from different dominations over productions, there would be a strong articulation in political and economic affairs which would open a new form interdependency.

Such possibilities could only apply to a stable condition.

4. However, the fourth form may also exist, which is two groups or more competed among themselves for the natural resources in an area. As time passed by, one of the groups may be replaced by the other, or one of the groups may co-exist with the others so there will be an increasing interdependency.

The last possibility seems to be more acceptable considering the relationship between Śrīvijaya and its *mandalas*. The existence of the ancient Malay native speakers (Śrīvijaya) in a long time could have been possible only if there had been interdependency among the involved groups.

One example might be the migration of the people speaking ancient Malay to Padang Lawas. For the native speakers of ancient Batak migrated to Padang Lawas, the influx of the ancient Malay speakers was an alternative market for their natural resources-especially camphor and

incense as well as the previously-known Barus. For the Malay speakers, it was the opportunity for them to obtain camphors directly from the source which enabled them to get far cheaper commodities, which was a tool to control the international market price (Soedewo, 2007: 33--34).

4. Closing remark

Thus, in the old times, the valleys of the watersheds along Batang Angkola and Batang Pane-Barumun were the route connecting the production areas in the north (around Toba Lake) with those in the south, west or east that needed camphor and incense as Sumatera's exclusive commodities. The trails of the glory of the trade route are the monumental remains scattered along the watershed of Batang Angkola such as Jiret Mertuah in Sipirok, Biara Simangambat and Sibaluang in Siabu, Hutasantar in Panyabungan, and Biara Balik and Biara Dagang in Pidoli Lembang. Such archaeological spots may indicate the facts of the existence of a Hindu-Buddha civilization in the valley of Batang Angkola river. The route is in a straight line with the Padang Lawas site at the upstream of Barumun and Batang Pane. To the south of it, at the downstream of Rokan river, there lie the remains of Sintong and Sedingin temples. Farther to the south is the watershed of Kampar with its Muara Takus temple complex. Down to the south is the watershed of Indragiri (formerly Batang Kuantan) at the upstream of which lie Padang Candi. Farther to the south is the watershed of Batanghari which is rich for its archaeological remains from the periods of Hindu-Buddha from the downstream to the upstream, from Dharmasraya to Muaro Jambi.

Human beings must perish, and so do civilizations. After the attack by Chōla over Śrīvijaya and its *mandalas* –though not directly disappear- the *mandalas* began to gain their independence. The coming of a new civilization system (Islam) in the northern *mandala* of Śrīvijaya weakened further the Śrīvijaya's dominance, which ultimately the disappearance of Śrīvijaya's entity in 14th century A.D. due to attacks from Java (Groeneveldt, 1960: 69--73). At that time, in the former Śrīvijaya's *mandala*, Lamuri, there was a new entity, Samudera, whose king was reportedly a muslim.

Bibliography

- Ambary, H. Muarif, 1981. "Notes on Research on Sites from the Śrīvijaya Period", in *Studies on Śrīvijaya*. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, p. 1--12
- , 1984. "Further Notes on Classification of Ceramics from the Excavation of Kota Cina", in *Studies on Ceramics*. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, p. 63--72
- Alfian, Teuku Ibrahim, 1998. "Bandar-Bandar Niaga di Sekitar Selat Malaka", dalam *Diskusi Ilmiah Bandar Jalur Sutra (kumpulan Makalah Diskusi)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, p. 47--84

- Andaya, Leonard Y., 2002. "The Trans-Sumatera Trade and the Ethnicization of the 'Batak'", in *Bijdragen tot de Taal, Land en Volkenkunde*. Leiden: Koninklijk Instituut voor Taal, Land en Volkenkunde (KITLV), p. 369--409.
- Barth, Frederick, 1988. *Kelompok Etnik dan Batasannya: Tatanan Sosial dari Perbedaan Kebudayaan*. Jakarta: UI Press
- Boechari, 1979. "An Old-Malay Inscription of Śrīvijaya at Palas Pasemah (South Lampung)", dalam *Pra Seminar Penelitian Śrīvijaya*. Jakarta: Pusat Penelitian Purbakala dan Peninggalan Nasional, p. 19--40
- Dupoizat, Marie-France, 2008. "Keramik Cina", dalam *Barus Seribu Tahun yang Lalu*, ed. Claude Guillot. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, EFEO, Pusat Penelitian Dan Pengembangan Arkeologi Nasional, Forum Jakarta-Paris, p. 99--164
- Ehret, Christopher. "Linguistic Evidence and Its Correlation with Archaeology", in *World Archaeology* Vol. 8 No. 1 June 1976:16
- Groeneveldt, W.P., 1960. *Historical Notes on Indonesia and Malay Compiled from Chinese Sources*. Jakarta: Bhratara
- Guillot, Claude, et.al., 2008. *Barus Seribu Tahun yang Lalu*, ed. Claude Guillot. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, EFEO, Pusat Penelitian Dan Pengembangan Arkeologi Nasional, Forum Jakarta-Paris
- Kulke, Hermann, 1991. "Epigraphical References to the "City" and the "State", in *Early Indonesia.*" *Indonesia* Vol. 52 Oktober 1991. Cornell: Southeast Asia Program Cornell University
- McKinnon, E. Edwards, 1985. "Early Polities in Southern Sumatera: Some Preliminary Observations Based on Archaeological Evidence", in *Indonesia* Volume 40. Cornell: Southeast Asia Programme Cornell University
- Micsic, John, 1980. "Classical Archaeology in Sumatera", in *Indonesia* Volume 30. Cornell: Southeast Asia Programme Cornell University
- Milner, A. C., dkk., 1978. "A Note on Aru and Kota Cina", in *Indonesia*, October, 26
- Parkin, Harry, 1978. *Batak Fruit of Hindu Thought*. Madras: The Christian Literature Society
- Setianingsih, Rita M., et.al., 2003. *Berita Penelitian Arkeologi No. 10: Prasasti dan Bentuk Pertulisan Lain di Wilayah Kerja Balai Arkeologi Medan*. Medan: Balai Arkeologi Medan
- Sodrie, Ahmad Cholid, dkk., 2007. *Penelitian Arkeologi Samudera Pasai Kecamatan Samudera, Kabupaten Aceh Utara, Di Lhoksumawe, Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam, Laporan Penelitian*. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Pusat Penelitian Dan Pengembangan Arkeologi Nasional
- Soedewo, Ery, & Oetomo, Repelitia Wahyu, 2003. *Laporan Penelitian Arkeologi: Penelitian Arkeologi di Kabupaten Mandailing Natal*. Medan: Balai Arkeologi Medan
- Soedewo, Ery, 2005. "Pendekatan Glotokronologi Dalam Kajian Lingustik Bagi Pengenalan Kālā Pisah Batak Toba Dan Batak Mandailing", dalam *Berita Penelitian Arkeologi* No. 14. Medan: Balai Arkeologi Medan
- , 2007. "Kemelayuan dan Batas-batasnya pada Masa Hindu-Buddha". *Berkala Arkeologi Sangkhakala* Vol. X No. 20. Medan: Balai Arkeologi Medan, p. 19--36
- Utomo, Bambang Budi, 1990. "Jambi: Its Role in the International Affairs During the Classical Period", dalam *Kalpitaru* No. 9 edisi khusus *Saraswati Esai-Esai Arkeologi*. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, p. 64--85

SUMBANGAN ARKEOLOGI DALAM MEWUJUDKAN SOLIDARITAS SOSIAL DAN INTEGRASI BANGSA

Gunadi Kasnowihardjo
Balai Arkeologi Jogjakarta

Abstract

To be utilized, as an unrenewable resources, the archaeological resources must be conserved well. It has the advantages and value added such as environmental conditions or ecological, aesthetic and architectonic, historical, geological etc. in addition, an internal potentials as noted above, archaeological resources also have an external potential, which can be utilized by other sectors.

Kata kunci: Sumberdaya Arkeologi, penelitian, pemanfaatan, integrasi, solidaritas

1. Pendahuluan

Arkeologi adalah ilmu yang mempelajari manusia dan aktivitasnya di masa lampau berdasarkan sisa-sisa kehidupannya yang didapatkannya secara sistematis, baik yang ditemukan di atas maupun di bawah permukaan tanah. Sisa-sisa kehidupan tersebut tidak hanya berupa artefak, tetapi lingkungan tempat mereka hidup dan juga sisa-sisa jasad dari manusia itu sendiri merupakan objek penelitian para ahli arkeologi. Oleh karena itu pada dasarnya ahli arkeologi mempelajari tiga hal yaitu: sisa-sisa hasil aktivitas manusia, sisa-sisa dari manusia itu sendiri, dan lingkungannya (Whitten dan Hunter, 1990: 79--82). Ilmu arkeologi yang termasuk dalam kelompok ilmu humaniora, memang tidak sepopuler ilmu-ilmu humaniora yang lain ataupun disiplin ilmu lainnya seperti sains dan teknologi misalnya. Walaupun demikian, selain sebagai ilmu pengetahuan mampukah arkeologi berperan sebagai ilmu terapan yang hasilnya dapat langsung dimanfaatkan oleh masyarakat, bangsa dan negara. Misalnya saat-saat seperti sekarang ini dimana kondisi bangsa Indonesia yang sangat terpuruk disebabkan oleh krisis multidimensi.

Penulis ingin menyumbangkan satu pemikiran bagaimana kesadaran solidaritas sosial dan integrasi bangsa ini dapat dibentuk dan diwujudkan antara lain melalui kajian-kajian arkeologis, sehingga tidak terjadi lagi bentuk-bentuk kerusuhan seperti yang sering terjadi akhir-akhir ini.

2. Sumberdaya Arkeologi

Di Indonesia, pada awalnya (bahkan sampai sekarang) ilmu arkeologi mencakup empat spesialisasi yaitu arkeologi prasejarah, arkeologi klasik, arkeologi Islam, dan epigrafi. Kemudian seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama setelah munculnya teori-teori baru yang dipelopori oleh Lewis R. Binford, pembagian spesialisasi di

atas, makin lama makin kurang diperhatikan. Sejak tahun 1960-1980-an kajian-kajian arkeologi tidak lagi terbatas pada kronologi, tipologi, dan fungsi, tetapi telah bergeser pada kajian-kajian dengan pendekatan lingkungan, keruangan, permukiman, kependudukan dan sebagainya. Selanjutnya tujuan penelitian arkeologi juga berkembang dengan mencakup tiga hal yaitu: menyusun kronologi budaya, rekonstruksi cara hidup, dan penggambaran tentang proses budaya (Binford, 1972; Thomas, 1974; dan Fagan, 1988). Berdasarkan penjamannya pun terjadi perkembangan, yaitu masuknya peninggalan-peninggalan dari masa kolonial yang didominasi dengan bangunan yang arsitekturnya bercorak Eropa (Belanda, Inggris, dan Portugis) yang pernah datang ke Indonesia. Oleh Djoko Soekiman bangunan-bangunan tersebut dikatakan sebagai bangunan gaya Indis (*Indisch*), yaitu suatu budaya hasil perpaduan antara budaya barat dan unsur-unsur budaya timur khususnya Jawa (Soekiman, 2000). Walaupun bangunan masa kolonial ini didominasi oleh bangunan gaya Indis, tetapi adapula bangunan lain yang juga harus diperhatikan dan masuk dalam kategori benda cagar budaya dan sekaligus merupakan salah satu sumberdaya arkeologi, yaitu bangunan hasil perpaduan antara budaya lokal kita dengan budaya asing lainnya seperti Tionghoa, Arab, dan Jepang.

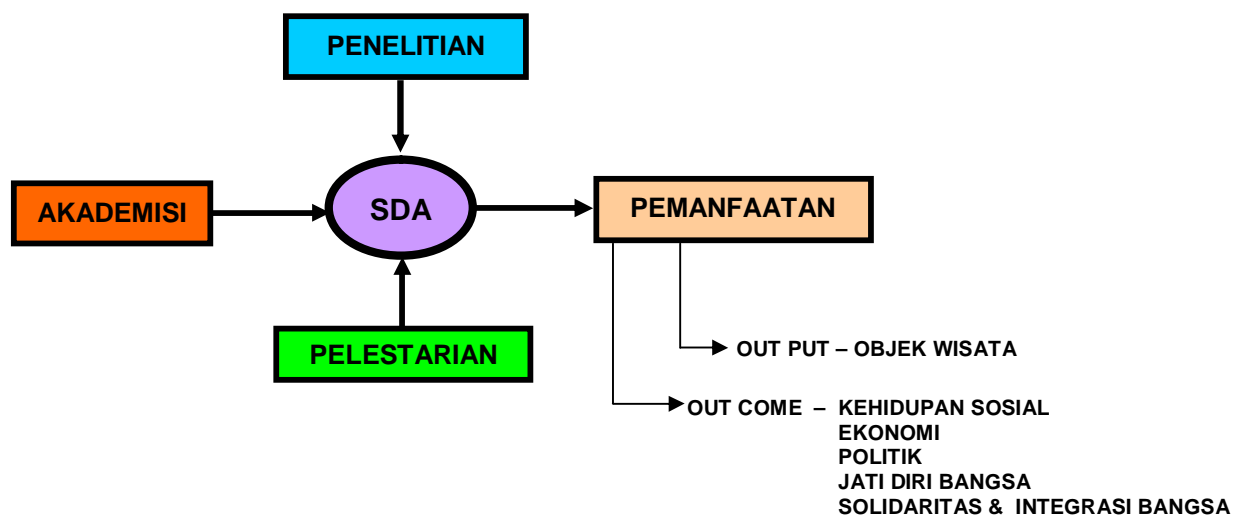
Benda-benda arkeologis yang selanjutnya akan disebut dengan sumberdaya arkeologi adalah termasuk kategori benda cagar budaya seperti yang dimaksud dalam Undang-Undang No. 5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya (Anonim, 1997). Di dalam undang-undang tersebut dikatakan bahwa benda cagar budaya (termasuk didalamnya sumberdaya arkeologi) selain harus dilestarikan, dapat pula dimanfaatkan untuk kepentingan-kepentingan sektor lain.

3. Pemanfaatan Sumberdaya Arkeologi

Untuk dapat dimanfaatkan, maka sumberdaya arkeologi harus dilestarikan, sebab sumberdaya arkeologi merupakan sumberdaya yang bersifat tidak dapat diperbarui (*unrenewable resources*). Pemanfaatan sumberdaya arkeologi karena mempunyai kelebihan-kelebihan atau nilai tambah seperti kondisi lingkungan atau ekologis, estetis dan arsitektonis, historis, geologis dan sebagainya. Selain potensi-potensi internal seperti telah disebutkan di atas, sumberdaya arkeologi juga mempunyai potensi eksternal, yaitu suatu potensi yang dapat dimanfaatkan oleh sektor-sektor lain. Potensi eksternal tersebut antara lain:

1. *Scientific research*, maksudnya sumberdaya arkeologi tidak hanya sebagai objek penelitian para arkeolog saja, tetapi dapat dijadikan kajian dari disiplin lain.
2. *Creative arts*, sumberdaya arkeologi dapat pula dijadikan sebagai sumber inspirasi bagi para seniman, sastrawan, pelukis, maupun fotografer.

3. *Education*, sumberdaya arkeologi merupakan objek yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan bagi para pelajar dan generasi muda, terutama dalam upaya menanamkan rasa cinta dan bangga terhadap kebesaran bangsa dan tanah airnya melalui tinggalkan hasil karya nenek moyangnya.
4. *Recreation and tourism*, sumberdaya arkeologi mempunyai potensi untuk dikembangkan menjadi salah satu objek wisata budaya dan sekaligus sebagai tempat rekreasi yang sehat dan positif. Lokasi seperti ini apabila perlu dapat “dijual” dengan harga yang relatif tinggi, sebab tidak ditemukan di tempat lain.
5. *Symbolic representation*, adapula sumberdaya arkeologi yang dapat memberikan suatu gambaran secara simbolis tentang “pelajaran” bagi kehidupan manusia. Contohnya ialah beberapa panel relief pada cerita *Karmawibhangga* di Candi Borobudur.
6. *Legitimation of action*, dalam kehidupan saat ini kadang-kadang keberadaan sumberdaya arkeologi digunakan untuk kepentingan politis, terutama bagi para pejabat yang bertujuan untuk lebih memperkuat kedudukannya.
7. *Social solidarity and integration*, keberadaan sumberdaya arkeologi dapat pula mewujudkan bentuk-bentuk solidaritas sosial dan integrasi dalam suatu masyarakat. Sebagai contoh adanya ikatan batin antara sekelompok masyarakat dengan suatu sumberdaya arkeologi akan mewujudkan rasa saling memiliki dan bersama-sama untuk melestarikan serta menjaganya. Rasa kebersamaan inilah yang harus diwujudkan untuk memotivasi tumbuhnya rasa solidaritas dan integrasi suatu kelompok.
8. *Monetary and economic gain*, sumberdaya arkeologi yang telah dimanfaatkan sebagai objek wisata budaya, secara ekonomis akan mendatangkan keuntungan bagi masyarakat setempat. Karena mereka dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat komersial, seperti berjualan cenderamata, makanan-minuman, maupun jasa.



Potensi-potensi baik yang bersifat internal maupun eksternal yang dimiliki oleh sumberdaya arkeologi tersebut, apabila kita kemas dengan baik, proporsional, dan profesional, saya yakin suatu sumberdaya arkeologi akan dapat menjadi satu sarana dalam mewujudkan kesadaran masyarakat untuk saling menjaga rasa solidaritas dan integrasi kemasyarakatannya. Berawal dari kelompok-kelompok masyarakat dengan skala kecil, selanjutnya dalam skala yang lebih besar dan akhirnya akan dapat diwujudkan suatu kesadaran masyarakat berskala regional dan global. Andaikata “angan-angan” ini terwujud, maka ketenteraman dan kedamaian tidak perlu dibayar dengan harta, benda, dan nyawa.

Adapun “kemasan” yang akan penulis tawarkan dalam kesempatan ini ialah bagaimana menempatkan suatu objek sumberdaya arkeologi pada tataran nilai sosial tertentu, yang akan diakui oleh sekelompok masyarakat. Caranya ialah dengan menghubungkan dan mengkaitkan kepentingan antara kelompok masyarakat dengan sumberdaya arkeologi. Dengan terbentuknya ikatan batin dalam skala kecil dan ikatan budaya dalam skala yang lebih besar, maka akan terwujudlah suatu ikatan nasional yang berlandaskan nilai-nilai sosial, ekonomi, kebangsaan, budaya dan sebagainya.

Candi Borobudur dan Prambanan dengan penataan yang dilakukan secara proporsional dan profesional, saat ini telah dapat dirasakan manfaatnya baik oleh masyarakat maupun pemerintah. Di Borobudur saja sudah terdaftar pedagang asongan yang jumlahnya mencapai ribuan orang. (Tetapi harus dicatat pula bahwa semakin banyak pedagang asongan, tidak menutup kemungkinan akan muncul masalah lain). Oleh karena itu kita harus memikirkan bagaimana mengelola masyarakat baik pedagang asongan, penjual makanan-minuman, penjual jasa, biro perjalanan dan sektor-sektor lain yang merasa mendapatkan keuntungan dari keberadaan sumberdaya arkeologi tersebut dapat menjalin kebersamaannya, dalam mewujudkan solidaritas sosial dan integrasi yang harmonis, dan masing-masing mempunyai visi tentang pelestarian objek dan servis bagi wisatawan.

Selain pemanfaatan sumberdaya arkeologi seperti telah diuraikan di atas, masalah *social context of the practice of archaeology* sejak tahun 1990 an telah menjadi isu menarik dalam diskusi di kalangan para ahli yang tergabung dalam *World Archaeology Congress* (Rowland, 1991). Bahkan masalah-masalah seperti penguburan kembali (*reburied*) untuk temuan tulang belulang maupun tengkorak manusia, sudah menjadi pembicaraan beberapa tahun sebelumnya, dan merupakan wacana dalam pembicaraan tentang kode etik arkeologi (Johnston, 1991). Demikian pula masalah arkeologi yang langsung terkait dengan suatu sukubangsa “primitif” seperti sukubangsa Maori yang ditemukan di New Zealand, selain pemanfaatannya sudah diatur dalam undang-undang, juga harus mendapatkan perhatian dan kompensasi lainnya.

Di Indonesia masalah seperti tersebut di atas juga belum mendapatkan perhatian yang serius, padahal masalah-masalah sosial seperti inilah yang akan memperkenalkan arkeologi kepada masyarakat secara aplikatif dan langsung dapat dirasakan oleh masyarakat. Contoh penyimpanan mayat kering (*mummi*) di Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala Provinsi Sulawesi Selatan dan Tenggara “mestinya” segera diselesaikan secara hukum dan ditindak lanjuti dengan proses akademis. Tetapi, oleh karena dasar pemikiran ke arah tersebut belum ditemukan konsep ataupun landasan yang kuat, maka kenyataan seperti itu dibiarkan mengambang hingga batas waktu yang belum dapat ditentukan. Begitu pula pemanfaatan situs-situs yang bersifat *living tradition*, perlu dipikirkan perangkat hukum yang dapat mengakomodasi kepentingan-kepentingan sosial kemasyarakatannya, sehingga tidak ada kesan yang cenderung merugikan salah satu pihak, tetapi justru sebaliknya benar-benar dapat memberikan keuntungan dan nilai tambah bagi masyarakat yang bersangkutan. Seperti yang pernah penulis lihat pada salah satu pelestarian perkampungan suku *Laosong* di Thailand Selatan (Gunadi, 2000a).

4. Penutup

Inilah salah satu sumbangan yang dapat diberikan arkeologi dalam mewujudkan solidaritas sosial dan integrasi bangsa, ditengah-tengah keterpurukan kita sekarang ini. Sebagai contoh candi Prambanan dan Borobudur yang menjadi kebanggaan khususnya masyarakat Yogyakarta dan Jawa Tengah, sudahkah ada rasa kebanggaan dan memiliki oleh masyarakat yang berada di luar Jawa? Begitu pula Tana Toraja yang menjadi andalan Sulawesi Selatan sudahkah dirasakan kebanggaannya oleh masyarakat yang tinggal di Jawa? Inilah pertanyaan kunci yang diharapkan akan dapat didiskusikan untuk ditemukan formula-formula yang dapat mengemas sumberdaya arkeologi kita.

Apabila kita mengacu pada Rencana Strategis Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2000-2004, antara lain disebutkan tentang pemberdayaan dan peningkatan peran serta masyarakat dalam pengembangan kebudayaan dan pariwisata nasional, serta peningkatan pengembangan kebudayaan dan pariwisata di daerah dengan tetap mengacu kepada bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sebelum penulis memberikan contoh tentang “kemasan” seperti yang dimaksud, terlebih dahulu akan disinggung sedikit tentang pengertian dan istilah kebudayaan nasional seperti disebutkan dalam RENSTRA di atas, ataupun dalam GBHN kita sejak beberapa tahun yang lalu. Menurut hemat saya, istilah kebudayaan nasional kurang tepat, dan saya usulkan untuk menggunakan istilah kebudayaan Indonesia, karena pengertian kata Indonesia sendiri mengandung arti kawasan atau wilayah budaya (*cultural area*), sedangkan dalam kata nasional tidak terkandung nilai budaya (tetapi nilai historis semata). Apabila hal ini dapat disepakati, (Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia dapat memberikan

masuk ke Pemerintah) maka akan ditemukan formula atau kemasan baru dalam sistem pengelolaan sumberdaya arkeologi. Sebagai contoh:

Kemasan yang berisi objek wisata budaya, Candi Prambanan dan Borobudur tidak hanya menjadi kebanggaan masyarakat Yogyakarta dan Jawa Tengah, tetapi nyata-nyata dapat merepresentasikan budaya-budaya yang berkembang di luar Jawa. Misalnya relief yang menggambarkan perahu dapat dihubungkan dengan masyarakat Tana Beru di Bulukumba, Sulawesi Selatan yang sampai sekarang masih mempunyai pengetahuan dan mengembangkan teknologi pembuatan perahu tradisional. Relief yang menggambarkan rumah-rumah panggung, secara arsitektural dapat dihubungkan dengan masyarakat di luar Jawa yang sampai sekarang masih membangun rumah-rumah tradisional mereka dengan arsitektur yang mirip dengan yang ditemukan pada relief candi tersebut. Demikian pula sebaliknya, ornamen yang ditemukan pada rumah-rumah tradisional di Tana Toraja ataupun pada suku-suku Dayak di Kalimantan misalnya, dapat pula dihubungkan dengan motif-motif batik yang ada di Jawa. Contoh-contoh tersebut merupakan cerminan kebudayaan Indonesia, yang batas-batasnya tidak dapat dibedakan oleh suku ataupun etnis.

Kemasan kedua, berisi objek-objek wisata ziarah atau wisata religi, biasanya berupa peninggalan arkeologi yang bersifat *living monuments*. Misalnya, Makam Pangeran Diponegoro dan Makam Syeh Yusuf yang berada di Makassar, Sulawesi Selatan. Kedua tokoh tersebut sangat terkait dengan masyarakat di Jawa. Apabila kedua objek tersebut dapat dikemas secara profesional, di publikasikan, dan didukung dengan paket-paket perjalanan yang murah, saya yakin akan banyak wisatawan domestik dari Jawa yang akan berkunjung ke Makassar. Dalam hal ini bukan masalah banyaknya kunjungan wisatawannya, tetapi ikatan emosional antara masyarakat Jawa dan masyarakat Bugis-Makassar yang akan terbangun secara tidak langsung dalam proses kepariwisataan itulah yang akan bermanfaat secara nyata dalam mewujudkan solidaritas sosial dan integrasi bangsa.

Untuk bangunan-bangunan keagamaan seperti Masjid, Gereja, Klenteng, dan Pura yang mempunyai nilai kepurbakalaan, harus terbuka untuk umum, tidak terbatas pada umat pemeluknya, sehingga tidak akan ada lagi sekat-sekat eksklusifisme pada masing-masing kepercayaan tersebut. Bangunan peribadahan kuno yang biasanya hanya untuk keperluan ibadah dan sekali waktu para peneliti yang diperbolehkan masuk, pada saat-saat tertentu (diluar waktu ibadah) dapat dibuka pula untuk pengunjung umum yang ingin melihat keunikan bangunan tersebut. Tetapi perlu diingat bahwa bangunan tersebut masih bersifat *living monument*, maka aturan-aturan setempat haruslah dihormati. Apabila hal ini dapat dipahami dan dilakukan oleh masing-masing umat beragama maka konflik-konflik SARA tidak akan terjadi.

Ikatan emosional antara masyarakat dan tinggalan arkeologi akan mengantarkan terwujudnya ikatan emosional antara masyarakat yang satu dengan kelompok masyarakat lainnya. Untuk mewujudkan kondisi tersebut, tidak terbatas pada tinggalan yang bersifat religius, objek-objek seperti gua-gua prasejarah yang dapat dikemas sebagai *adventure tourism* akan mengundang para pertualang dari berbagai daerah bahkan negara lain untuk “ditantang” dapat menikmatinya. Mereka akan bertemu, berdiskusi dan akan memunculkan rasa solidaritas dan integritas yang tinggi diantara mereka. Potensi gua-gua prasejarah dengan “tantangan” yang sangat menarik bagi para pertualang banyak ditemukan di Kalimantan, Sulawesi, Maluku, dan Papua dengan spesifikasinya masing-masing, tidak sepantasnya kita “egois” dengan mengklaim sebagai sumberdaya arkeologi dan tidak memberikan “kesempatan” kepada sektor lain untuk “mengelolanya”, sementara kita tidak mempunyai “kemampuan” untuk menanganinya. Oleh karena itu sudah saatnyalah sekarang kita mulai merangkul beberapa *stakeholder* yang mempunyai perhatian dan potensi terhadap pelestarian dan pengelolaan sumberdaya arkeologi. Apabila kita tidak tanggap akan fenomena dan wacana seperti di atas, maka ujung-ujungnya kita akan ketinggalan langkah dengan sektor-sektor dan kepentingan-kepentingan lain, maukah kita ?

Sebelum mengakhiri artikel ini akan diberikan satu contoh sumbangan arkeologi kepada kebijakan-kebijakan bangsa dan negara dalam skala global, seperti yang terjadi di Afrika Selatan berkaitan dengan politik Apartheid. Peran arkeolog sangat besar karena mereka dapat membuktikan bahwa tinggalan *Great Zimbabwe* dan *rock art* (seni cadas) yang ditemukan di wilayah tersebut adalah hasil karya nenek moyang orang-orang kulit putih dari daerah Mediteranean. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut membuktikan pula tentang okupasi orang-orang kulit putih di Afrika Selatan telah terjadi ribuan tahun yang lalu, sebelum orang-orang kulit hitam mendiami wilayah tersebut (Blundell, 1999). Bagaimana dengan kasus kedua pulau Sipadan dan Ligitan yang dipersengketakan antara Indonesia – Malaysia ? mampukah kita berperan untuk menyumbangkan saran dan pemikiran berdasarkan data arkeologis dalam penyelesaian kasus tersebut? Contoh satu model yang pernah dilakukan di Singapura, pada tahun 1995, tepatnya pada tanggal 6 November 1995 PM Goh Chock Tong telah mencanangkan suatu *statement* untuk mewujudkan solidaritas sosial salah satu diantaranya ialah bahwa *Heritage and culture hold people together, make them a distinct society and provide them the moral strength* (Liu, 1999: 14). Rupa-rupanya PM Goh Chock Tong menyadari kemajemukan masyarakat Singapura, sehingga mereka perlu diikat dengan suatu keberadaan warisan budaya yang ada.

Sebagai penutup, saya mengingatkan kepada rekan-rekan para ahli arkeologi khususnya dan pemerhati sosial-budaya pada umumnya, bahwa masih banyak yang dapat kita kerjakan dan kita pikirkan untuk pengembangan arkeologi. Demikian pula peluang-peluang untuk andil

dalam mengisi pembangunan bangsa dan negara, arkeologi mempunyai kesempatan yang cukup banyak untuk berbuat.

"The truth of today was the heresy of yesterday"

Kepustakaan

- Anonim, 1997. *Himpunan Peraturan Perundang-Undangan Republik Indonesia tentang Benda Cagar Budaya*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Anonim, 2001. *Rencana Strategis Kebudayaan dan Pariwisata Tahun 2000 – 2004*. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata
- Binford, Lewis R., 1972. *An Archaeological Perspective*. New York: Seminar Press
- Blundell, Geoffrey, 1997. "Archaeology in a dangerous time", dalam Sven Ouzman (Guest Editor): *The World Archaeology Congress Newsletter: South African Focus*, Volume 5, No. 1
- Cooper, Firth, Carman, and Wheatley, 1995. *Managing Archaeology*. Great Britain: Routledge, T.J. Press Ltd.
- Fagan, Brian M., 1988. *Archaeology: A Brief Introduction*, USA: The Lindbriar Corporation, Scott, Forestman and Company
- Gunadi, 1999, "Pengelolaan Sumberdaya Budaya di Indonesia: Satu Studi dalam Pengelolaan Sumberdaya Arkeologi", dalam *Pertemuan Ilmiah Arkeologi VIII*. Yogyakarta: Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia
- Gunadi, 2000a, "Retrospeksi Pengelolaan Sumberdaya Budaya: Satu Studi Kasus Tentang Upaya Pelestarian Sumberdaya Budaya di Makassar", dalam *Majalah Bulanan Dunia Pendidikan*, No. 15, Tahun ke XXIV
- Gunadi, 2000b, Laporan Hasil Partisipasi dalam Seminar *Religious Influences on Traditional Court Architecture* di Bangkok, Thailand (tidak diterbitkan)
- Gunadi, 2001, "Penetapan Benda Cagar Budaya Sebagai Warisan Budaya Dunia", dalam *SKH. Fajar*, Tanggal 3 Maret 2001, Hlm 4, Kolom 1-- 4
- Johnston, David, 1991. "WAC 2 and the Code of Ethics", dalam *World Archaeological Bulletin*, No. 5, WAC. USA: Archaeology Laboratory, University of South Dakota
- Liu, Thai-Ker, 1999. "Social Integration and Arts Policy", paper presented in *Asia-Europe Cultural Insight*, Barcelona (unpublished)
- Pearson and Sullivan, 1995, *Looking After Heritage Places*, Melbourne University Press, Printed in Malaysia by SRM Production Services Sdn Bhd.
- Rowland, Michael, 1991. "The Social Context of the Practice of Archaeology", dalam *World Archaeology Bulletin*, No. 5, WAC. USA: Archaeology Laboratory, University of South Dakota
- Soekiman, Djoko, 2000. *Kebudayaan Indis dan Gaya Hidup Masyarakat Pendukungnya di Jawa (Abad XVIII – Medio Abad XX)*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya
- Thomas, David Hurst, 1974, *Predicting The Past: An Introduction to Anthropological Archaeology*, USA: Holt, Rinehart and Winston Inc.

PENTARIKHAN BARU SITUS HOABINHIAN DAN BERBAGAI KEMUNGKINANNYA

Ketut Wiradnyana
Balai Arkeologi Medan

Abstract

The dating often carried out through the approach on the basis of morphology and technology of the observed artifacts. While the carbon dating method is generally performed on ecofak samples found in the excavation. Determination of the dating of structure within a site is very helpful to inform the process of past activity. So, also on Hoabinhian site, the structured dating will greatly assist in the effort to understand the process of exploiting the area in the past which is also referred to chronicle events on your site. The dating is one of the methods in an attempt to reconstruct the history. Although the information generated is absolute, but it's not yet able to disclose all aspects of the activities of the past, it's only to provide various information that can be better.

Kata kunci: tarikh, Situs Hoabinh, kemungkinan

1. Pendahuluan

Peradaban prasejarah telah berlangsung jauh lebih lama dibandingkan dengan peradaban sejarah yang telah kita lalui hingga kini. Bayangkan saja sekitar 800.000¹ tahun yang lalu atau lebih, merupakan umur dari peradaban *Pithecanthropus erectus* yang ditemukan di Sangiran, Jawa Tengah hingga abad ke-5 Masehi setelah ditemukannya *yūpa* yang berinskripsi di Kalimantan Timur. Dalam rentang waktu yang panjang tersebut berbagai budaya besar telah ikut ambil bagian dalam keragaman keberadaan budaya prasejarah Indonesia.

Bukit kerang² merupakan salah satu bentuk tinggalan budaya masa prasejarah yang dikaitkan dengan budaya Hoabinh di Vietnam Utara³. Dari berbagai tinggalan budaya yang tersebar hingga ke pesisir timur Pulau Sumatera menunjukkan bahwa tinggalan budaya pada bukit kerang dilihat dari morfologi dan teknologi peralatan batunya digolongkan ke dalam babakan masa Mesolitik. Diperkirakan bahwa cikal bakal budaya Hoabinh adalah budaya *Sonviiian* dengan ciri batu kerakal yang dipangkas ujung dan sisinya, bukan seluruh permukaan batunya. Industri Sonviiian diantaranya terdapat di Kota Tampan, Perak, Malaysia berumur sekitar 31.000 tahun yang lalu (Bellwood, 2000: 239). Hasil penelitian yang dilakukan di timurlaut Thailand, pada lapisan bawah Tham Lod yang terletak di daerah Mae

¹ Soejono menduga *Pithecanthropus erectus* berkisar 0,6—0,1 juta tahun dan Truman Simanjuntak menduga berdasarkan dari peralatan batu dan lapisan tanah berumur sekitar 800.000 tahun yang lalu (Simanjuntak, 2001: 150 dan 161)

² Kadangkala disebut bukit remis, shell midden, kitchen midden, kjokkenmodding

³ Brandt, 1976 dalam Forestier, 2007: 71 menggolongkan industri-industri di timurlaut Sumatera kedalam budaya Hoabinh.

Hon Son yang berumur sekitar 30.000 tahun yang lalu (Shoocongdej, 2006 dalam Foriestier, 2007: 48) menempatkan budaya Hoabinh sebagai salah satu industri terawal manusia modern di wilayah itu dan sejaman dengan budaya Sonviiian. Hal tersebut menjadikan asumsi yang meragukan bahwa Sonviiian dengan industri kasarnya yang memakai kerakal yang dipangkas sering dianggap sebagai budaya yang mendahului Hoabinh (Bellwood, 1997 dalam Forestier, 2007: 48).

Industri Hoabinhian pertama muncul di Vietnam sejak 18.000 tahun yang lalu. Istilah Hoabinhian dipakai sejak tahun 1920-an untuk merujuk pada suatu industri alat batu berbahan batu kerakal dengan ciri dipangkas (diserpih) pada satu atau dua sisi permukaannya. Seringkali seluruh tepiannya menjadi bagian tajamannya. Hasil penyerpihan menunjukkan beragam bentuk dari lonjong segi empat sampai segitiga dan beberapa diantaranya memiliki bentuk berpinggang. Di situs-situs Hoabinh alat-alat batu semacam itu ditemukan bersama-sama dengan alat serpih, batu pelandas dan batu giling berbagai ukuran, sudip dan lancipan dari tulang dan sisa-sisa jenasah yang dikubur dalam posisi terlipat dengan ditaburi batuan berwarna merah (*hematite*). Sebaran Hoabinh di seluruh Daratan Asia Tenggara, di Tiongkok bagian selatan serta Taiwan. Sejauh ini semua situs yang telah bertarikh *radiokarbon* berada dalam kurun waktu 18.000 -- 3.000 tahun yang lalu (Bellwood, 2000: 238--241).

Pengusung budaya Hoabinh cenderung mempunyai perekonomian yang menekankan pada perburuan dan pengumpulan makanan di pantai dan pedalaman. Hoabinhian cenderung ditemukan pada masa-masa sebelum masa tembikar. Sehingga dikatakan bahwa data akan keterkaitan antara budaya Hoabinh dengan budaya yang telah mengenal tembikar belum jelas. Namun budaya bacsonian peralatan batunya juga dicirikan sama dengan Sonviiian hanya saja bacsonian dikaitkan dengan tembikar yang kebanyakan polos atau ditera rotan/tikar, bukan tali), yang bertarikh sekitar 11.000 -- 6.500 tahun yang lalu atau dapat juga berarti bacsonian merupakan ciri khas budaya pada tahapan akhir Hoabinh (Bellwood, 2000: 242--250). Pada situs di Gua Hantu, di barat laut Thailand berhasil ditemukan sisa-sisa buah dan sayur yang dapat dimakan pada lapisan Hoabinh. Kemungkinan pengkonsumsian bahan makanan tersebut terus berlanjut hingga 1.000 tahun yang lalu (Bellwood, 2000: 242).

Kesimpangsiuran akan ciri budaya Sonviiian dengan budaya yang dianggap sebagai cikal bakal Hoabinh menjadikan satu aspek yang harus mendapatkan perhatian yang mendalam, mengingat akan sangat memberikan kontribusi yang kurang mendorong pengembangan arkeologi sebagai sebuah ilmu dan juga bagi proses penyebaran dan pengembangan salah satu budaya pada masa prasejarah dalam konteks regional. Dalam konteks lokal upaya untuk mengenal budaya Hoabinh juga dipersulit dengan telah rusaknya situs itu dipesisir timur

pulau Sumatera serta terbatasnya penelitian yang telah dilakukan di situs-situs sejenis di kawasan ini.

Di pesisir timur pulau Sumatera, cukup banyak ditemukan situs yang dikaitkan dengan budaya Hoabinh dengan babakan masa mesolitik. Hanya saja berbagai penelitian yang telah dilakukan sangat sedikit sekali dihasilkan dari metode penelitian yang layak untuk dipertanggungjawabkan sehingga data yang dihasilkannya pun sulit untuk dapat dipertanggungjawabkan. Untuk itu penelitian di situs bukit kerang Pangkalan, Kabupaten Aceh Tamiang, NAD dengan penelitian yang bersifat holistik yang merupakan hasil ekskavasi dan dilanjutkan dengan analisis sisa ekofak untuk mengetahui pertanggalan/pentarikan melalui analisis C14 tentu akan memberikan gambaran yang lebih baik akan aspek waktu kehidupan manusia masa lalu di kawasan ini.

1.1 Permasalahan

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa aspek waktu memegang peran akan kejelasan budaya yang berkembang pada sebuah situs. Kejelasan budaya yang berkembang pada sebuah situs akan dapat menginformasikan migrasi dan penyebaran budaya dimaksud serta aspek lainnya dalam lingkup lokal, nasional bahkan regional. Dengan demikian maka upaya mengetahui tarikh dari suatu situs sangatlah penting. Berdasarkan hal tersebut peran pentarikan yang telah dilakukan pada masing-masing situs untuk kemudian dirangkai dengan berbagai kemungkinan yang ada diharapkan mampu memberikan informasi yang baik akan kehidupan masa lalu. Dari itulah maka dicoba merangkai berbagai hal yang dimungkinkan telah terjadi pada situs bukit kerang di Pangkalan, Aceh Tamiang dengan situs sejenis di Hinai, Sumatera Utara.

1.2 Pendekatan Konsep

Upaya untuk merekonstruksi sejarah kebudayaan, rekonstruksi cara-cara hidup dan penggambaran proses budaya masa lampau (Binford, 1972: 78--104) hendaknya memperhatikan tiga dimensi penting yaitu bentuk, ruang dan waktu. Ketiga dimensi dimaksud saling terkait satu dengan yang lainnya dan merupakan dimensi yang harus mendapatkan perhatian para arkeolog. Dimensi bentuk kerap digunakan sebagai landasan untuk memberikan gambaran waktu, fungsi, sosial ekonomi, religi dan hal lainnya dari kehidupan masa lalu. Begitu juga sebaliknya dimensi ruang dapat memberikan informasi akan fungsi, waktu, sebaran dan hal lainnya dari bentuk artefak yang ditemukan. Dimensi waktu, memberikan gambaran kapan sebuah artefak atau kehidupan masa lalu berlangsung.

Dimensi waktu berstruktur dari rentang waktu yang panjang pada susunan ruang tertentu (stratigrafi/lapisan budaya, kawasan misalnya), jelas dapat memberikan gambaran yang baik dalam upaya merekonstruksi sejarah masa lalu, cara-cara hidup dan penggambaran proses budaya pada sebuah situs ataupun kawasan. Hal tersebut juga dapat digunakan untuk memudahkan memahami pemanfaatan aktif sebuah situs, bentuk aktivitas di situs itu dan juga pada situs sejenis di tempat lain atau paling tidak dapat memberikan gambaran akan ada tidaknya aktivitas yang sama pada waktu bersamaan pada sebuah kawasan. Begitu juga dengan situs bukit kerang Pangkalan yang merupakan salah satu situs dari budaya Hoabinh pada masa mesolitik akan diuraikan dimensi waktu yang berstruktur, yang merupakan hasil dari analisis karbon C14 untuk kemudian diinterpretasikan berbagai kemungkinan yang telah berlangsung di situs itu sendiri ataupun dengan situs sejenis di tempat lainnya.

2. Sebaran dan Pentarikan di Pesisir Timur Pulau Sumatera

2.1 Sebaran

Pada bagian tengah Pulau Sumatera terdapat Bukit Barisan yang membujur dari Barat ke Timur sehingga membagi wilayah pulau tersebut menjadi dua bagian yaitu bagian Barat dan bagian Timur. Pada bagian Timur pulau daerahnya lebih datar dibandingkan bagian Barat pulau. Pada bagian ini banyak mengalir sungai-sungai yang besar. Keberadaan sungai-sungai tersebut menjadi salah satu proses mempercepat pendangkālān pada areal muara sungai⁴. Pantai Timur Pulau Sumatera memiliki sebaran situs Hoabinh baik di dataran rendah maupun pada dataran tinggi⁵. Ada dua daerah Aliran Sungai yang menjadi pusat sebaran situs-situs Hoabinh di pantai Timur Pulau Sumatera yaitu DAS Wampu, yang mengalir di Kabupaten Langkat, Sumatera Utara dan DAS Tamiang, yang mengalir di Kabupaten Aceh Tamiang dan Kabupaten Aceh Timur, NAD.

Situs Hoabinh di dataran rendah berada pada ketinggian 5 meter dpl dan berkisar 10 -- 20 kilometer dari garis pantai. Kondisi lingkungan biasanya tergenang air dan letaknya lebih dekat dengan sungai dibandingkan dengan garis pantai. Tinggalan artefaknya mencirikan budaya Hoabinh dengan ekofak yang didominasi cangkang moluska. Sebagian dari situs di dataran rendah tersebut merupakan daerah pasang-surut.

Situs Hoabinh yang terdapat di dataran tinggi hanya ditemukan di DAS Wampu, pada lereng Bukit Barisan. Kondisi situs yang berbeda dengan situs di dataran rendah yang tergolong

⁴ Hasil penelitian geologi pada situs di Hinai, Langkat, Sumatera Utara oleh Budianto (1977: 13) daerah pada situs bukit kerang dulunya adalah rawa-rawa yang berangsur-angsur berubah menjadi daratan yang disebabkan oleh sedimen yang berasal dari Sungai Wampu dan dari material vulkanis berupa debu vulkanis.

⁵ Forestier (2007: 47) juga mengungkapkan bahwa sebaran Situs Hoabinh ada yang dipesisir dan ada juga di pegunungan.

situs terbuka, pada situs dataran tinggi hanya ditemukan pada gua dan ceruk, namun masih dekat dengan aliran sungai. Artefak yang ditemukan memiliki morfologi dan teknologi yang serupa dengan situs Hoabinh di dataran rendah hanya saja ekofak yang ditemukan masih didominasi tulang hewan.

2.2 Pentarikan

Di Sumatera Utara yaitu di Bukit Kerang Sukajadi tarikh radiokarbon yang pernah dilakukan yaitu sekitar 7.500 tahun yang lalu (Kinnon, 1991: 138; dalam Bellwood, 2000: 253). Pertanggalan juga pernah dilakukan pada situs Hoabinhian di Sumatera Utara dengan analisis radiokarbon pada tulang manusia, temuan di situs bukit kerang Sukajadi, Hinai Kabupaten Langkat yang berumur kurang lebih 5.000 -- 7. 000 BC (Boedhisampurno, 1983). Pertanggalan juga pernah dilakukan pada arang tungku temuan di situs bukit kerang Kampung Sukajadi Pasar III, berumur 7.340 ± 360 BP (Bronson and Glover, 1984 dalam Kinnon, 1990: 12) dan Miksic juga pernah melakukan uji pertanggalan melalui kayu jenis tanaman rawa yang ditemukan pada lubang uji di dekat bukit kerang Kampung Sukajadi Pasar III dan hasilnya 5.055 ± 65 (Miksic, 1980 dalam Kinnon, 1990: 12).

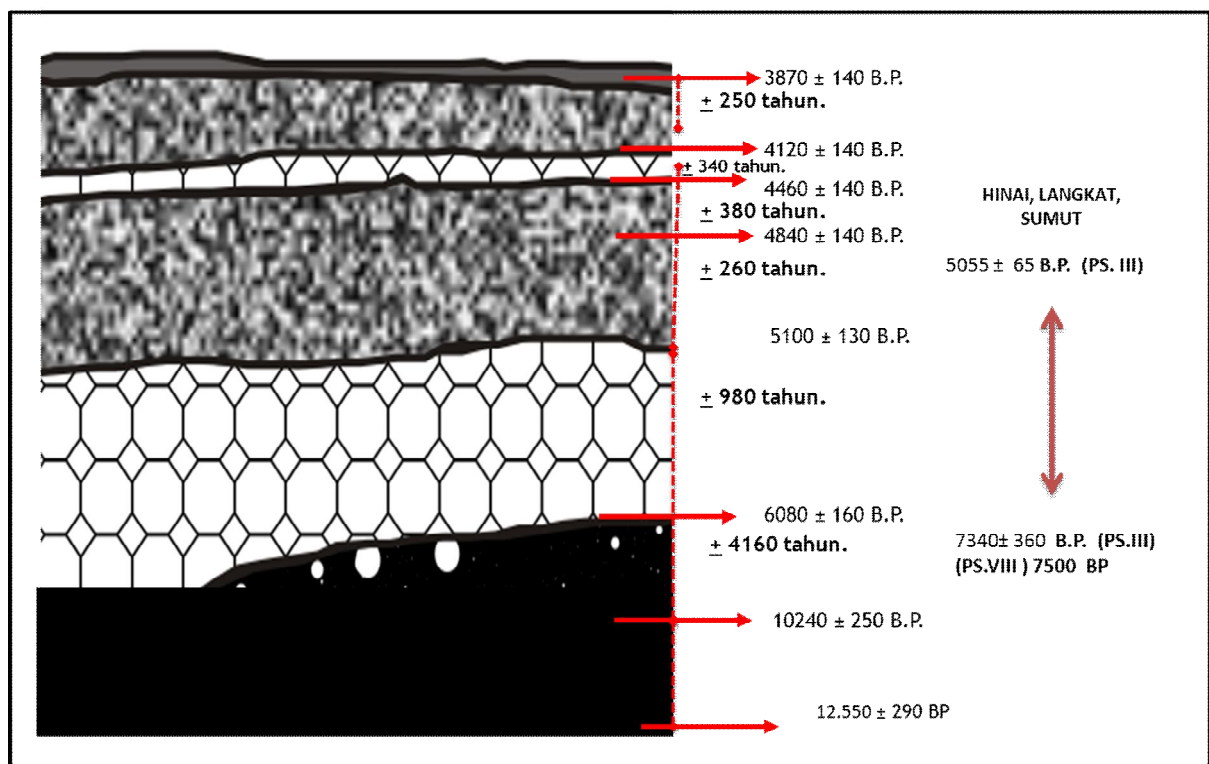
Pentarikan yang telah dilakukan melalui analisis radiokarbon yang dilakukan oleh Laboratorium Geologi Kuartar di Bandung pada sampel kulit kerang di situs bukit kerang Pangkalan, Kabupaten Aceh Tamiang, NAD menghasilkan data sebagai berikut:

1. Pada kedalaman 20 cm dari permukaan tanah yang masuk kedalam spit 2 menghasilkan pertanggalan 3.870 ± 140 B.P.
2. Pada kedalaman 30 cm dari permukaan tanah yang masuk kedalam spit 3 menghasilkan pertanggalan 4.120 ± 140 B.P.
3. Pada kedalaman 40 cm dari permukaan tanah yang masuk kedalam spit 4 menghasilkan pertanggalan 4.460 ± 140 B.P.
4. Pada kedalaman 50 cm dari permukaan tanah yang masuk kedalam spit 5 menghasilkan pertanggalan 4.840 ± 140 B.P.
5. Pada kedalaman 60 cm dari permukaan tanah yang masuk kedalam spit 6 menghasilkan pertanggalan 5.100 ± 130 B.P.
6. Pada kedalaman 80-100 cm dari permukaan tanah yang masuk kedalam spit 8 -10 menghasilkan pertanggalan 6.080 ± 160 B.P.
7. Pada kedalaman 150 cm dari permukaan tanah yang masuk kedalam spit 15 menghasilkan pertanggalan 10.240 ± 250 B.P.
8. Pada kedalaman 190 cm dari permukaan tanah yang masuk kedalam spit 19 menghasilkan pertanggalan 12.550 ± 290 B.P.

Dari berbagai artefak yang berasosiasi dengan spit dimaksud yaitu dari spit awal (1) hingga spit (8) menunjukkan artefak yang memiliki morfologi dan teknologi Hoabinh. Hanya saja pada spit (1) hingga spit (2) ditemukan gerabah polos yang mengindikasikan budaya pasca Hoabinh. Semua artefak yang ditemukan di situs bukit kerang Pangkalan berasosiasi dengan cangkang moluska, sedangkan arang yang ditemukan pada spit (9) hingga akhir penggalian yaitu spit (20) tidak berasosiasi dengan ekofak lain maupun artefak.

Secara umum dari lapisan budaya yang terdapat pada situs bukit kerang Pangkalan dan telah dianalisis dengan metode radiokarbon berturut-turut dari atas ke bawah adalah sebagai berikut (lihat gambar di bawah):

- Lapisan humus
- Lapisan moluska bercampur tanah (lapisan budaya)
- Lapisan lempung
- Lapisan moluska bercampur tanah (lapisan budaya)
- Lapisan lempung
- Lapisan arang (lapisan budaya)



Pentarikhan pada lapisan budaya di situs bukit kerang Pangkalan, Aceh Tamiang dan situs bukit kerang di Hinai, Langkat, Sumatera Utara

3. Berbagai Kemungkinan

Data pentarikan yang telah dihasilkan dari metode radiokarbon di situs bukit kerang Pasar III, Sukajadi, Hinai, Kab. Langkat Sumatera Utara dan di situs bukit kerang Pangkalan, Aceh Tamiang, NAD tersebut di atas memberikan gambaran aktivitas aktif hunian yang telah berlangsung pada sebagian situs Hoabinhian baik yang telah rusak (cangkangnya habis untuk bahan pembuatan kapur) dan sebagian rusak di pesisir timur Pulau Sumatera. Hasil radiokarbon tersebut menunjukkan kurang tepatnya kalau data dimaksud dikaitkan dengan pembabakan masa mesolitik yang dikatakan bahwa, pada masa ini manusia/kelompok manusia hidup berpindah-pindah. Ide tentang hidup berpindah-pindah mengasumsikan bahwa ada aktivitas berpindah dalam skala waktu yang relatif cepat. Selain itu pernyataan dimaksud memunculkan pertanyaan, bagaimana kita tahu bahwa ada kelompok masyarakat berpindah dari satu tempat ketempat lain, karena ide berpindah-pindah itu mestinya diketahui dari objek (kelompok) yang sama atau didasarkan atas jenis artefak yang sama dalam skala waktu yang sedikit berbeda. Berdasarkan hal tersebut pembabakan masa berdasarkan cara hidup yang berpindah-pindah kurang tepat digunakan pada kelompok manusia di situs bukit kerang.

Hasil pentarikan baru yang berstruktur pada situs Hoabinh dan dengan asosiasi pada masing-masing lapisan budaya dapat memberikan gambaran sebagai berikut: dinyatakan bahwa ada kelompok orang yang berbudaya Hoabinh menempati satu areal di situs bukit kerang Pangkalan, Aceh Tamiang. Kelompok orang tersebut berpindah ke satu tempat pada waktu tertentu atau masih tetap di situs itu dalam waktu yang panjang sampai akhirnya punah. Hal itu belum diketahui secara pasti. Keberadaan lapisan budaya yang lainnya di situs tersebut, menunjukkan bahwa pada masa kemudian areal itu dimanfaatkan kembali. Pengguna situs dimaksud dapat berupa kelompok yang sama dan dapat juga dari kelompok yang lain. Kalau yang memanfaatkan situs dimaksud dari kelompok yang sama, artinya mereka datang kembali ke areal hunian lama dari kelompok yang sama hanya saja generasinya berbeda. Hal tersebut dimungkinkan karena ketiadaan aktivitas di situs dimaksud paling sedikit berlangsung selama 340 tahun atau setara dengan 13 generasi (Kalau satu generasi dihitung berkisar 25 tahun).

Kemungkinan lainnya yaitu, adanya kelompok orang yang tinggal di situs bukit kerang Pangkalan sebelum datangnya kelompok orang yang membawa budaya Hoabinh. Hal ini dimungkinkan mengingat temuan pada permukaan lapisan konsentrasi arang berupa fragmen moluska terbakar pada kedalaman sekitar 80 cm dari permukaan tanah. Sedangkan konsentrasi arang itu sendiri dari kedalaman sekitar 200 cm hingga kedalaman 80 cm yaitu setebal berkisar 120 cm, dengan hunian aktif cukup lama yaitu sekitar 6.470 BP. Hal lainnya

yang memperkuat dugaan konsentrasi arang merupakan sisa aktivitas manusia yaitu dengan temuan kapak perimbas dan pelandas yang selevel dengan lapisan budaya tersebut. Sedangkan dari kedalaman 80 cm hingga kedalaman 30 cm sangat jelas sisa tinggalan artefaktual yang memiliki morfologi dan teknologi Hoabinhian (*Sumatralith*). Kalau budaya Bacson hanya dikaitkan dengan adanya gerabah semata maka dapat dikatakan bahwa pada kedalaman sekitar 10 cm dari permukaan tanah situs hingga ke permukaan situs dengan kedalaman 20 cm yang berumur sekitar 3.870 BP. telah datang kelompok orang yang memanfaatkan areal dimaksud.

Jadi kalau asumsi itu benar maka paling tidak ada 3 kali kelompok budaya yang memanfaatkan lokasi yang sekarang disebut bukit kerang Pangkalan. Atau dapat juga dikatakan bahwa situs bukit kerang Pangkalan mengalami 3 kali periode hunian aktif. Adapun pendatang awal diperkirakan adalah kelompok pra Hoabinhian, kelompok ke dua yaitu kelompok Hoabinhian dan kelompok ke tiga adalah kelompok Bacsonian.

Dari stratigrafi yang telah dianalisis menunjukkan bahwa pemanfaatan lokasi sebagai areal aktivitas jelas tidak berlangsung terus menerus namun ada kalanya lokasi dimaksud ditinggalkan. Lapisan budaya yang terbawah yang telah ditarikkan yaitu pada kedalaman sekitar 190 cm dari permukaan tanah menunjukkan bahwa lokasi itu telah dimanfaatkan pada sekitar 12.550 BP. Pemanfaatan lahan dimaksud cukup lama mengingat lapisan arang yang terkonsentrasi ditemukan cukup tebal yaitu hingga kedalaman 100 cm yakni setebal sekitar 90 cm.

Pada sekitar kedalaman 80 hingga 100 cm telah dilakukan pentarikan pada arang dan hasilnya yaitu sekitar 6.080 BP. jadi aktivitas atas areal yang dilakukan kelompok orang yang berbudaya pra Hoabinh sekitar 6.470 tahun lamanya. Setelah itu areal ini ditinggalkan selama sekitar 980 tahun. Hal ini diketahui dari lapisan tanah setebal berkisar 20 cm yang tidak menyisakan artefak maupun ekofak. Setelah itu, kembali areal ini dihuni selama 640 tahun, ini diketahui dari lapisan budaya yang ditemukan di atasnya yang bertarikhkan 4.460 BP. Setelah itu kembali areal ini tidak digunakan lagi selama 340 tahun dan di atasnya terdapat lapisan budaya setebal sekitar 20 cm dengan pentarikan 3.870 BP.

Adanya tenggang waktu atas ketiadaan aktivitas di situs dimaksud menunjukkan bahwa situs itu pernah ditinggalkan dalam waktu tertentu. Ketidadaan aktivitas di situs bukit kerang Pangkalan terlama berlangsung sekitar 980 tahun dan setelahnya juga ketidadaan aktivitas berlangsung selama 340 tahun. Dalam konteks lamanya situs itu ditinggalkan dan adanya hunian aktif yang telah berlangsung selama sekitar 6.470 tahun dan pada periode berikutnya hunian aktif telah berlangsung selama berkisar 640 tahun dan yang terakhir hunian aktif telah berlangsung selama 250 tahun maka dapat dikatakan bahwa hunian aktif dalam satu periode

sudah cukup lama yaitu yang paling cepat adalah sekitar 250 tahun dan yang paling lama adalah sekitar 6.000 tahun. Jika dari aspek morfologi dan teknologi artefak batu yang ditemukan di situs bukit kerang Pangkalan masuk dalam pembabakan masa mesolitik maka dapat dikatakan bahwa pembabakan masa mesolitik yang telah berlangsung di situs bukit kerang Pangkalan, Aceh Tamiang kelompok orangnya sudah hidup menetap. Hal tersebut sesuai dengan pandangan bahwa Hoabinhian sebagai salah satu bahkan satu-satunya tekno-kompleks dari kala plestosen atas hingga awal holosen. Pandangan ini tampaknya ditegaskan berdasarkan lamanya, homogenitas dan kesatuan tertentu dalam ruang waktu dan geografis (Matthews, 1964; Goraman, 1970 dan 1971; Glover, 1977 dalam Forestier, 2007; 47).

Jika arang yang ditemukan pada kedalaman di bawah tanah berkisar 80 hingga 200 cm tersebut merupakan sisa aktivitas kelompok orang yang berbudaya Hoabinh (bukan pra Hoabinh) maka dapat dikatakan bahwa sebaran budaya Hoabinh di pesisir timur Pulau Sumatera telah berlangsung pada sekitar 12.550 BP. Namun jika konsentrasi arang dimaksud merupakan sisa aktivitas kelompok orang yang berbudaya bukan Hoabinh maka dapat dikatakan bahwa Hoabinhian di situs bukit kerang Pangkalan mulai berlangsung sekitar 6.000 BP. Artinya periode ini tidak jauh berbeda dengan hasil pentarikhan yang dilakukan di situs bukit kerang lainnya di Pesisir Timur Pulau Sumatera.

Dari pentarikhan yang telah dilakukan pada situs bukit kerang di pesisir timur Pulau Sumatera yang dapat dikategorikan sebagai situs bukit kerang didataran rendah, dapat dikatakan bahwa budaya Hoabinh berlangsung di dataran rendah di pesisir timur Pulau Sumatera dari 7.340 hingga 5.055 BP. Kisaran masa tersebut didasarkan atas hasil radiokarbon di situs bukit kerang Sukajadi Pasar VIII dan Pasar III, Hinai, Sumatera Utara. Kalau hasil radiokarbon tersebut dibandingkan dengan hasil radiokarbon pada lapisan budaya Hoabinh di situs bukit kerang Pangkalan yaitu dari 5.100 hingga 3.800 BP. Artinya pada sekitar 5.055 BP. ada kelompok manusia (Hoabinhian) yang beraktivitas di Hinai sedangkan pada masa itu juga ada aktivitas pengusung budaya yang sama di situs bukit kerang Pangkalan.

Sedangkan dari pentarikhan di situs bukit kerang pasar III, Hinai, Langkat, Sumatera Utara yang dihasilkan yaitu 7.340 BP. dan pentarikhan di situs bukit kerang Pangkalan, Aceh Tamiang yang menghasilkan 6.080 BP. hingga 12.550 BP. secara terus menerus, menunjukkan bahwa ketika ada kelompok manusia (pra Hoabinh) yang beraktivitas di situs bukit kerang Pangkalan, Aceh Tamiang ada juga kelompok lain (Hoabinh) yang diduga tinggal/beraktivitas di situs bukit kerang Pasar III, Hinai, Kab. Langkat Sumatera Utara.

Kalau situs Hoabinh yang terdapat di Pasar III, Hinai, Sumatera Utara dikelompokkan ke dalam sebaran situs di dataran rendah dengan masa hunian aktifnya dari 7.340--5.055 BP.

Maka situs bukit kerang Pangkalan, Aceh Tamiang dapat dikelompokkan sebagai situs yang berada agak jauh dari garis pantai. Walaupun tidak disebut sebagai areal yang berada di pegunungan/dataran tinggi. Mengingat moluska yang dikonsumsi dari sisa ekofaktualnya adalah moluska air tawar (*Curculidae*)⁶. Uraian tersebut mengasumsikan bahwa situs Pangkalan dari sejak masa prasejarah hingga sekarang berada agak jauh dari garis pantai dibandingkan dengan situs di Pasar III, Hinai. Situs bukit kerang Pangkalan itu sendiri memiliki pentarikan hingga 12.000 BP. Hal ini dapat menjadi asumsi bahwa situs bukit kerang (Hoabinhian) yang berada mendekati dataran tinggi memiliki masa lebih tua dari situs yang berada di dataran rendah. Hal ini juga diasumsikan dari proses budaya yang sejaman dengan Hoabinh yaitu Sonvian. Dimana situs-situs di Vietnam Utara yang kebanyakan ditemukan di dataran tinggi.

Uraian di atas mengasumsikan bahwa adanya hunian di satu situs dan ada juga hunian di situs yang lain pada waktu bersamaan. Selain itu juga dimungkinkan situs Hoabinh yang berada di dataran rendah lebih tua periodisasinya dibandingkan dengan situs Hoabinh di dataran tinggi. Ide tentang cara hidup manusia yang berpindah-pindah pada periodisasi mesolitik dapat digunakan pada situs-situs lain, namun pada situs-situs bukit kerang di pesisir timur Pulau Sumatera hendaknya diberi penekanan akan perpindahan dalam jangka waktu yang lama, Walaupun tidak disebut sebagai hidup menetap karena hunian aktifnya cukup lama yaitu lebih dari seratus tahun.

Berbagai asumsi yang muncul dari uraian tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa ada informasi yang semakin dekat dengan kenyataan pada masa lalu. Artinya merekonstruksi sebuah kehidupan pada masa lalu tidak cukup hanya dengan pentarikan semata. Pentarikan prasejarah menggambarkan masa kehidupan aktif sebuah kelompok orang yang tinggal di satu area. Penggambaran dimaksud hanya bersifat global semata dari sebuah kehidupan yang sesungguhnya. Untuk itu diperlukan berbagai hal yang mendukung informasi dimaksud seperti kuantitas dan kualitas ekofak dan artefak, sekalipun data pendukung itu belumlah dapat menggambarkan seluruh kehidupan masa lalu.

4. Penutup

Situs bukit kerang Pangkalan, Aceh Tamiang berlangsung dari 12.550--3.870 BP. Selama rentang waktu dimaksud areal situs bukit kerang Pangkalan telah 2 kali ditinggalkan. Ketiadaan aktivitas yang terlama berlangsung 980 tahun yaitu dari rentang 6.080 BP. hingga

⁶ Pada umumnya moluska yang ditemukan di situs-situs bukit kerang didominasi oleh moluska yang hidup di air payau (Matthews, 1964).

5.100 BP. Sedangkan yang tercepat situs itu ditinggalkan berlangsung selama 340 tahun yaitu dari rentang 4.460 BP. hingga 4.120 BP.

Sedangkan untuk hunian aktifnya diasumsikan bahwa paling lama yaitu sekitar 6.470 tahun yang terjadi pada awal-awal digunakannya situs bukit kerang Pangkalan sebagai areal aktivitas yaitu setidaknya dari 12.550 BP. hingga 6.080 BP. dan yang tercepat yaitu sekitar 250 tahun, yang terjadi pada akhir hunian di situs tersebut dari 4.120 BP. hingga 3.870 BP. Asumsi hunian aktif yang cukup lama hingga mencapai lebih dari 100 tahun tersebut dalam satu periode babakan hunian dapat dikatakan bahwa hunian masa mesolitik di situs bukit kerang telah hidup menetap.

Ada 3 kali kelompok budaya yang memanfaatkan lokasi yang sekarang disebut bukit kerang Pangkalan. Atau dapat juga dikatakan bahwa situs bukit kerang Pangkalan mengalami 3 kali periode hunian aktif yaitu pra Hoabinh (Sonvian ?), Hoabinh, pasca Hoabinh (Bacsonian ?)

Diasumsikan bahwa selama hunian dengan pengusung budaya Hoabinh di situs bukit kerang Pangkalan berlangsung sangat dimungkinkan ada juga kelompok pengusung budaya Hoabinh lainnya di pesisir timur Sumatera (Sukajadi, Hinai) dan pada saat ada aktivitas pra Hoabinh di situs bukit kerang Pangkalan berlangsung ada juga aktivitas kelompok Hoabinh di Hinai.

Kepustakaan

- Bellwood, Peter, 2000. *Prasejarah Kepulauan Indo-Malaysia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Binford, L.R., 1972. *An Archaeological Perspective*. New York: Seminar Press
- Bintarti, D.D., 1986. "Lewoleba: Sebuah Situs Masa Prasejarah di Pulau Lembata", dalam *Pertemuan Ilmiah Arkeologi IV* (Jilid IIa). Jakarta: Puslit Arkenas, hlm. 73--91
- Budianto, 1977. Geologi Daerah Sukajadi, Payarengas dan Kampung Baru Kecamatan Hinai Kabupaten Langkat. Sumatera Utara (tidak diterbitkan)
- Boedhisampurno, S, 1983. "Kerangka Manusia Dari Bukit Kelambai, Stabat, Sumatera Utara," dalam *PIA III*, Jakarta: Puslit Arkenas
- Forestier, Hubert, 2007. *Ribuan Gunung, Ribuan Alat Batu; Prasejarah Song Keplek, Gunung Sewu, Jawa Timur*. Jakarta: Gramedia
- Kinnon, E. Edward, 1990. *Preport on a Field Visit to Kabupaten Langkat*. (tidak diterbitkan)
- Kinnon, E. Edward, 1990. *The Hoabinhian in the Wampu/Lau Biang Valley of Northeastern Sumatera*. Yogyakarta: An Update, IPPA
- Matthews, J.M., 1964. *The Hoabinhian in South East Asia and Elsewhere*. ANU
- Simanjuntak, Truman dkk. (ed.), 2001. *Sangiran: Man, Culture, and Environment Pleistocene Times*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Soejono, R.P., 1984. *Sejarah Nasional Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud
- Whitten, AJ, et.al., 1984. *The Ecology of Sumatera*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

- Wiradnyana, Ketut, 1997. "Model Pemukiman dan Penggunaan Kerang Masa Mesolitik di Situs Bukit Kerang Kampung Baru, Kec. Hinai Kab. Langkat, Sumatera Utara (study awal)", dalam *Sangkhakala* No 1. Medan: Balai Arkeologi Medan
- , 2008. "Strategi Adaptasi Pengusung Hoabinhian dalam Pemenuhan Kebutuhan Makanan", dalam *Sangkhakālā* Vol. XI No 22. Medan: Balai Arkeologi Medan
- , 2010. *Laporan Hasil Penelitian Arkeologi Ekskavasi Situs Bukit Kerang Pangkalan, Aceh Tamiang, NAD*. Medan: Balai Arkeologi Medan (belum diterbitkan)
- Wiradnyana, K., Nenggih S. & Lucas.P.K, 2002. "Gua Togi Ndrawa, Hunian Mesolitik di Pulau Nias", dalam *Berita Penelitian Arkeologi* No. 8. Medan: Balai Arkeologi Medan
- Wissema, Gustaaf Gerard, 1947. *Young Tertiary and Quaternary Gastropoda from the Island of Nias, (Malay Archipelago)*. Leiden: N.V. Drukkerij en Uitgevers-Mij y/h

ARKEOLOGI ALKITAB DALAM FUNGSINYA SEBAGAI PENJELASAN DAN KONFIRMASI ALKITAB

Lucas Partanda Koestoro
Balai Arkeologi Medan

Abstract

This article explores the relationship of information about an archaeology and biblical history. It will be conveyed how archaeological discoveries can explain and confirm that a sequence of events in the history of the Bible. The Bible, the holy book of Christian, is a history book and great truths of Christianity based on the facts disclosed. As an introduction, this paper is not an in depth study of a particular field but rather as an introduction to many areas.

Kata kunci: Arkeologi, Injil, Arkeologi Alkitab

1. Pendahuluan

Kitab Suci pemeluk agama Yahudi, Kristen, dan Islam, banyak mengandung kisah dan hikmah yang dapat dijadikan pelajaran dan petunjuk bagi manusia agar senantiasa berada di jalan yang benar. Kisah-kisah itu berkenaan dengan kehancuran manusia karena melanggar perintah Tuhan, menyembah berhala, dan menganiaya sesama manusia. Sebagian kisah-kisah penghancuran itu hingga kini dipercaya masih dapat disaksikan peninggalannya, seperti bangkai bahtera Nabi Nuh yang dijumpai di Gunung Ararat, Turki (El-Fikri, 2010: 25). Begitupun tentang peninggalan lain yang dikaitkan dengan tempat tinggal/kota dan tokoh-tokoh yang disebutkan dalam Kitab Suci.

Kisah penghancuran dalam Kitab Suci berkenaan dengan keberadaan sifat manusia di mata Tuhan. Manusia selalu merasa besar dan benar, dan dengan kemampuannya berteknologi telah memunculkan kekufuran, pengingkaran terhadap kuasa Tuhan. Diyakini bahwa kisah penghancuran itu adalah bukti ketidakmampuan manusia menyelamatkan diri dari azab Yang Maha Kuasa. Beberapa kisah kehancuran manusia sebagaimana terkisah dalam Kitab Suci dipercaya telah dibenarkan sejumlah penelitian arkeologis. Sebagian masyarakat percaya penemuan-penemuan itu membuktikan bahwa peristiwa-peristiwa sebagaimana tertera dalam Kitab Suci benar pernah terjadi. Pertanyaan yang muncul apakah fakta arkeologis itu memang membuktikan kebenaran yang disampaikan Kitab Suci? Juga bagaimana menyikapi dan memberlakukan penemuan-penemuan arkeologis yang berhubungan dengan peristiwa-peristiwa yang disampaikan dalam Kitab Suci?

Di kesempatan ini disampaikan hal berkenaan dengan studi arkeologi yang mengkhususkan kajiannya pada aktivitas masa lalu yang berkaitan dengan berbagai peristiwa sebagaimana disebutkan dalam salah satu Kitab Suci, Alkitab - dalam Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru,

yang tercermin lewat wujud budaya material kuno yang ditemukan tidak saja di Palestina melainkan juga di wilayah lain. Pemilihan topik penulisan ini dilandasi oleh hal sederhana, bahwa keberadaan pemeluk agama Kristen maupun peminat kekristenan di Indonesia tentu memerlukan pengetahuan akan cara memperlakukan/menafsirkan isi Alkitab. Untuk itu perlu diawali dengan pengenalan dan pengetahuan kebudayaan masyarakat yang melatarbelakangi penulisannya. Melalui ungkapan lain, adalah mencoba mengenali fungsi utama Arkeologi Alkitab dalam menyikapi keberadaan Alkitab itu sendiri.

Dalam tulisan singkat ini diutarakan hal-hal terkait aktivitas arkeologis dengan bidang kajian peninggalan-peninggalan di wilayah yang menjadi ajang awal pengkristenan melalui pemanfaatan informasi yang diperoleh melalui sumber-sumber sekunder. Ini adalah sebuah upaya mengenalkan bidang kajian arkeologi yang memanfaatkan sumber-sumber tertulis berupa Kitab Suci - juga sumber lain berupa catatan-catatan/prasasti dari masa lampau - bagi pelacakan dan rekonstruksi kehidupan masa lampau di Tanah Perjanjian. Pertanyaan yang dikemukakan adalah kemampuan sumber sejarah dan arkeologi bagi pengenalan dan pemahaman manusia dan budaya masa lalunya, khususnya yang berkenaan dengan berbagai hal yang disampaikan para penulis Alkitab yang hidup dalam suatu lingkungan alam dan budaya tertentu. Tujuannya adalah mendapatkan informasi yang dapat digunakan bagi kepentingan lain yang lebih luas. Adapun pikiran dasar penulisan adalah sumber sejarah dan arkeologis memiliki potensi bagi pengungkapan beberapa hal tentang peristiwa-peristiwa yang berhubungan dengan tempat tertentu sebagaimana disampaikan dalam Alkitab, juga tentang tokoh-tokoh tertentu serta perannya dalam kehidupan di masa lampau. Diharapkan bahwa ini menjadi dorongan bagi orang yang tertarik pada sejarah dan arkeologi untuk memulai penjelajahan dalam rangka menambang kekayaan yang terdapat dalam pusaka kebudayaan.

2. Alkitab

Alkitab (*bible*, Inggris) berasal dari kata Yunani "*biblia*", yang artinya adalah "kitab-kitab". Fakta menunjukkan bahwa Alkitab Kristen bukanlah suatu keutuhan, melainkan sebuah kumpulan tulisan. Alkitab meliputi Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru. Perjanjian Lama terdiri dari 24 kitab, ditulis dalam bahasa Ibrani - kecuali beberapa perikop ditulis dalam bahasa Aram¹ - dan sering disebut naskah Masoret. Pada waktu Reformasi, kitab-kitab Ibrani tersebut disusun ulang, beberapa di antaranya dibagi-bagi, sehingga seluruhnya menjadi 39 kitab, yang merupakan jumlah dalam AV (*Authorized Version*, atau *King James Version*,

¹ Bahasa Aram adalah bahasa sehari-hari yang digunakan Yesus Kristus dan para murid-Nya. Bahasa ini berhubungan erat dengan bahasa Ibrani, dan digunakan secara luas sejak abad ke-8 SM sampai periode Perjanjian Baru.

Alkitab Inggeris, 1611) bahasa Inggeris dan revisi-revisi berikutnya. Gereja Katolik Roma memasukkan karya-karya tambahan kitab-kitab *deuterokanonika* dari LXX (*Septuaginta*) sehingga Perjanjian Lama Katolik terdiri dari 43 kitab. Secara tradisional, Alkitab Ibrani dibagi menjadi tiga bagian: Taurat, Nabi-Nabi, dan Kitab-Kitab (Browning, 2009: 13)

Taurat (*Torah*, bahasa Ibrani yang berarti "pengajaran oleh Allah") adalah kelima kitab Musa/pertama yang disebut juga *Pentateukh*, masing-masing: Kejadian, Keluaran, Imamat, Bilangan, dan Ulangan. Adapun kitab Nabi-Nabi (*Nebi-im*) terdiri atas: Yusak, Hakim-Hakim, Samuel, Raja-raja; Nabi-nabi yang Kemudian: Yesaya, Yeremia, dan Yehezkiel; Dua belas Nabi-nabi Kecil: Hosea, Yoel, Amos, Obaja, Yunus, Mikha, Nahum, Habakuk, Zepanya, Hagai, Zakharia, Maleakhi. Sedangkan Kitab-kitab (*Ketubim*): Mazmur, Ayub, Amsal Salomo, Rut, Kidung Agung, Pengkhotbah, Ratapan, Ester, Daniel, Ezra, Nehemia, dan Tawarikh (Browning, 2009: 13).

Menarik untuk diketahui bahwa orang Yahudi menggunakan akronim *Tanak* untuk kitab suci mereka. Kata *Tanak* merupakan kata jadian yang dibentuk dari huruf-huruf pertama *Torah*, *Nebi-im*, dan *Ketubim*. Terjemahan Alkitab berbahasa Ibrani ke dalam bahasa Yunani dikenal sebagai *Septuaginta* (LXX), dengan ditambah: 1 Edras, Kebijakan Salomo, Yesus ben Sirakh, Yudit, Tobit, Barukh, Surat Yeremia, 1,2,3,4 Makabe, Tambahan Kitab Daniel dan Tambahan Kitab Ester (Browning, 2009: 13).

Terkait dengan Alkitab, Injil merupakan salah satu bagiannya. Kata Injil berasal dari kata Yunani *euaggelion* yang berarti "kabar gembira/berita baik" atau "kabar baik". Ini adalah penamaan yang diberikan oleh gereja Kristen awal pada masing-masing dari keempat kitab dalam Perjanjian Baru yang menceritakan kisah tentang Yesus Kristus (Keene, 2007: 155). Kedatangan Yesus Kristus dan mulainya pemerintahan Allah di dunia ini merupakan inti Injil yang harus diberitakan ke mana-mana. Kemudian tulisan rasul-rasul yang membukukan kesaksian tentang diri Yesus Kristus disebut juga kitab-kitab Injil.

Walaupun tidak sepenuhnya diketahui kitab-kitab mana saja yang diterima di Palestina pada zaman Yesus Kristus, namun sekitar tahun 90, para rabi/pendeta agama Yahudi membatasi kanon (karangan autentik yang dianggap bagian Kitab Suci) naskah Ibrani. Penentuannya tidak mudah, dan disepakati Perjanjian Baru meliputi 27 kitab yang ditulis dalam bahasa Yunani², yakni keempat Injil (Matius, Markus, Lukas, Yohannes); Surat Roma, dua Surat Korintus, Galatia, Efesus, Filipi, Kolose, dua Surat Tesalonika, dua Surat Timotius, Titus, Filemon, Ibrani, Surat Yakobus, dua Surat Petrus, tiga surat Yohanes, Yudas, dan Wahyu.

² Sejak zaman Aleksander Agung (abad ke-4 sebelum Masehi) kebudayaan dan bahasa Yunani sangat meluas di daerah sekitar Laut Tengah (Mediterania). Dalam bahasa itulah Perjanjian Baru ditulis. Terutama orang-orang Yahudi di luar Palestina turut memakai bahasa Yunani. Dalam Kisah para Rasul dan surat-surat Paulus, istilah "Yunani" sering digunakan untuk menyatakan "bukan Yahudi".

Perjanjian Baru dibagi ke dalam pasal-pasal oleh Stephen Langton, Uskup Agung Inggris yang wafat tahun 1228. Pembagian ke dalam pasal-pasal itu diikuti dengan ayat-ayat yang diperkenalkan pertama kali pada tahun 1551 dalam edisi Yunani dan Latin. Kelak Perjanjian Baru Robert Stephanus, di Jenewa, direproduksi dalam Alkitab Jenewa berbahasa Inggris pada tahun 1560.

Untuk memenuhi kebutuhan penggunanya, maka terjemahan baru secara lengkap disiapkan di Inggris pada tahun 1961 yang disebut sebagai *New English Bible*. Terjemahan ini juga direvisi agar lebih cocok bagi pembaca umum dan diterbitkan pada tahun 1989 sebagai *Revised English Bible*. Terjemahan-terjemahan modern memperhatikan penemuan-penemuan penting, seperti dokumen-dokumen dari Qumran, dan hasil penafsiran naskah-naskah Ibrani, serta, untuk Perjanjian Baru, menggunakan naskah Yunani terbaik yang tersedia. Penerjemahan dilakukan dengan hati-hati dalam menemukan persamaan dinamis untuk kata-kata asli, dan kadang-kadang memilih parafrasa daripada terjemahan-terjemahan harfiah ((Browning, 2009: 15).

Pada sisi materialnya, secara keseluruhan Alkitab merupakan buku sejarah, dan kebenaran-kebenaran agung tentang kekristenan yang didasarkan pada fakta sejarah yang diungkapkan dalam Alkitab. Adapun pernyataan-pernyataan dalam Perjanjian Baru berlandaskan pada Perjanjian Lama sehingga ketepatan Perjanjian Lama merupakan hal yang penting (Free, 2001: 14).

Sejarah Alkitab bukanlah terutama catatan tentang manusia yang mencari Allah. Sejarah Alkitab lebih merupakan catatan tentang pernyataan Allah kepada manusia. Diyakini bahwa pernyataan Allah ini tidak hanya penting untuk seluruh umat manusia, tetapi juga tepat dan cermat dalam segala hal. Para penulis Alkitab menggunakan kepribadian mereka sendiri, menggunakan perbendaharaan kata kepribadian mereka sendiri, serta memakai ingatan, intuisi, dan pertimbangan mereka sendiri. Diyakini pula bahwa mereka dicegah untuk membuat kesalahan dan dituntun Allah sehingga dengan tepat mampu menyatakan apa yang ingin disampaikan Allah kepada umat manusia (Free, 2001: 14--15).

Orang-orang yang percaya Alkitab tidak menganggap bahwa terjemahan Alkitab ke dalam bahasa lain adalah tanpa salah. Ratusan naskah telah diteruskan kepada pembacanya dan perbedaan-perbedaan dalam naskah-naskah itu begitu kecil sehingga tidak satupun dari perbedaan-perbedaan itu mengubah kebenaran Kristen yang sangat penting. Naskah Perjanjian Lama dalam bahasa Ibrani yang masih bertahan menunjukkan sangat sedikit perbedaan. Naskah-naskah tersebut telah ditulis dengan kehati-hatian yang tinggi sehingga menunjukkan lebih sedikit bacaan yang beragam (Free, 2001: 17).

Di samping itu, Alkitab berbeda dengan buku dogma yang mengutarakan teologi dengan dalil-dalil. Dalam Alkitab diceritakan peristiwa-peristiwa yang berhubungan erat dengan manusia dan tempat tertentu. Sebagian besar ajarannya berdasarkan pengalaman pribadi atau sejarah bangsa. Jadi yang didapati dalam Alkitab bukan kebenaran abstrak, melainkan karya dan firman Allah di dalam sejarah kehidupan umat-Nya (Baker & Bimson, 2004: 17).

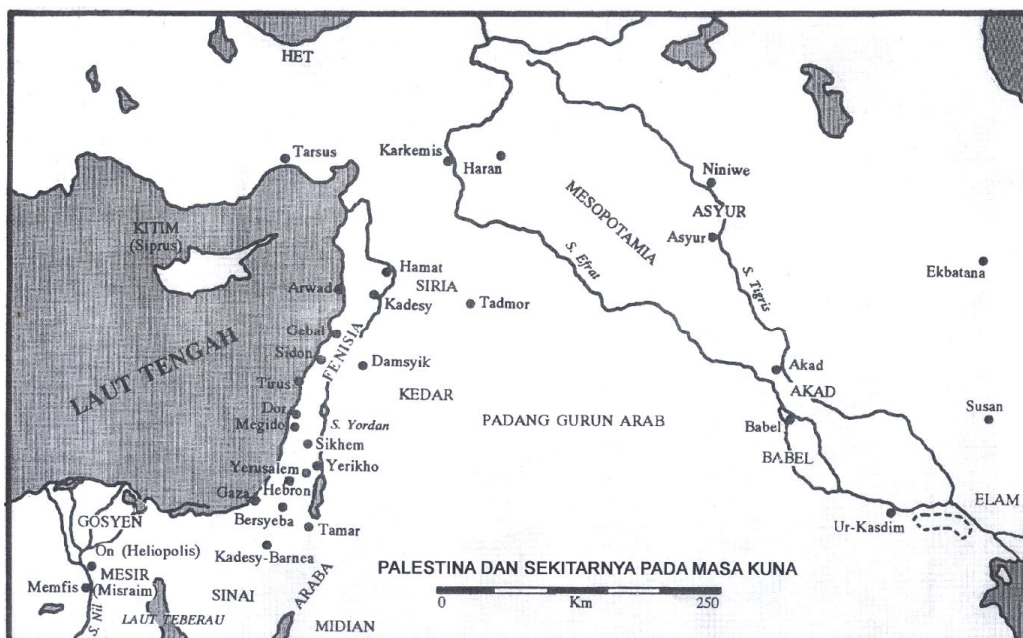
Oleh karena itu mustahil kita mengerti Alkitab dengan sebaik-baiknya tanpa pengetahuan tentang sejarah dan kebudayaan zaman kuno itu. Dan untuk memperoleh pengetahuan tersebut, arkeologi mutlak perlu. Melalui arkeologi para ahli menemukan sisa peninggalan purbakala, termasuk tulisan-tulisan dalam berbagai bahasa kuno. Dengan demikian, kita memperoleh beragam informasi mengenai kehidupan manusia dahulu, termasuk pada zaman Perjanjian Lama dan Perjanjian (Baker & Bimson, 2004: 17).

Sejak lama banyak kota yang telah dikenal dalam Alkitab seperti Yerikho, Samaria, Bethel, Silo, Bet-sean, Gezer, Niniweh, Babel, dan Ur hanya merupakan gundukan yang tidak berbentuk. Dalam beberapa kasus, identitas kota itu telah dilupakan, tetapi belakangan semuanya ditemukan kembali dan beberapa bahkan mendapatkan tambahan perhatian arkeologis dalam tahun-tahun terakhir ini. Betapa pentingnya penemuan ini terlihat jelas ketika disadari bahwa penggalian kota-kota itu telah menghasilkan materi yang meneguhkan pokok-pokok dalam Kitab Suci. Aktivitas arkeologis melalui ekskavasi di Timur Dekat telah memberikan banyak keterangan baru tentang isi yang tertera pada halaman-halaman Kitab Suci.

3. Latar Sejarah dalam Alkitab

Alkitab ditulis oleh orang-orang yang hidup dalam suatu lingkungan tertentu dan yang kebudayaan maupun gagasan-gagasannya dibangun oleh lingkungan ini. Alam dan iklim amat mempengaruhi flora dan fauna yang memberi kemungkinan bagi manusia untuk hidup di sana. Adapun bangsa-bangsa yang disebut dalam Alkitab termasuk dalam wilayah kebudayaan dimana pertanian merupakan prioritas utama. Palestina terletak di ujung baratdaya daerah yang dikenal dengan nama Bulan Sabit Subur yang membentuk sebuah kurva dari Teluk Persia ke Mediterania/Laut Tengah menyusuri bukit di kaki gunung yang rendah mengelilingi padang gurun Syria-Arab. Saat ini yang dikenal sebagai Tanah Alkitab adalah kawasan yang meliputi negara-negara Israel dan Palestina, Lebanon, Syria, Yordania, Irak, Iran, Mesir, Sudan, Turki, Yunani, Siprus, Italia, dan Malta (Soesilo, 2009: viii).

Dalam Alkitab, Kitab Suci penganut agama Kristen, kata Israel³ muncul pertama kali dalam Perjanjian Lama, sebagai nama pengganti bagi Yakub (Kejadian 32:28, "... *namamu tidak akan disebutkan lagi Yakub, tetapi Israel, sebab engkau telah bergumul melawan Allah dan manusia, dan engkau menang*"). Kelak keturunannya dikenal dengan nama bangsa Israel, yang terdiri atas 12 suku, masing-masing adalah: Ruben, Simon, Lewi, Yehuda, Dan, Naftali, Gad, Asyer, Isakhar, Zebulon, Yusuf, dan Benyamin. Keduabelas suku itu awalnya hidup bersama dalam sebuah konfederasi, gabungan yang dibentuk untuk mengatur kepentingan bersama namun masing-masing tetap berdaulat. Adapun bentuk kerajaan baru dijalani setelah Saul mendapat jabatan raja atas Israel dan berperang melawan musuh-musuhnya, termasuk orang Filistin (Samuel 14:47). Pemerintahan di bawah Saul kemudian digantikan oleh Daud. Tokoh ini memperluas wilayah Israel dengan menaklukkan Yerusalem dan menjadikannya ibukota. Selanjutnya, Salomo yang menggantikan Daud membangun istana dan Bait Allah⁴ di Yerusalem.



³ Bangsa Israel menempati daerah yang tidak luas, namun lokasi geografisnya di suatu daerah yang sempit antara laut dan gurun menjadikannya strategis untuk jalur ekonomi yang penting. Daerah tempat mereka menetap pada abad ke-13 SM setelah meninggalkan perbudakan di Mesir dikenal sebagai Kanaan, namun lama-kelamaan nama dan batas-batasnya berubah. Awalnya daerah itu terbagi atas kerajaan Israel dan Yehuda, kemudian berubah menjadi Yudea dan Galilea. Belakangan nama Palestina yang digunakan, yang berasal dari bangsa Filistin yang pindah ke daerah pantai yang sempit ketika pada saat bersamaan orang Israel menguasai dataran tinggi tengah di bawah pimpinan Yosua. Filistin adalah bangsa tetangga Israel yang diam di bagian baratdaya dari tanah Kanaan. Mereka berasal dari Kaftor (= Kreta). Nama Palestina berarti tanah Filistin. Bangsa Filistin kerap dicaci oleh bangsa Israel sebagai orang-orang tidak bersunat.

⁴ Bait Allah mengacu pada tiga bangunan berturut-turut yang menempati tempat yang sama di Yerusalem, yang dipersembahkan untuk beribadat kepada Tuhan. Bait Allah pertama dibangun oleh Salomo pada abad ke-10 SM yang kemudian dihancurkan Nebukadnezar tahun 587 SM. Kemudian kaum buangan Yahudi yang kembali dari Babel membangun kembali dan selesai tahun 515 SM, meskipun tampak kurang megah dibandingkan Bait Allah yang pertama. Pada tahun 19 SM Bait Allah baru dibangun oleh Raja Herodes namun belum dapat diselesaikan sampai tahun 64 M. Enam tahun kemudian bangunan itu dihancurkan oleh orang-orang Romawi (Keene, 2007:152).

Sepeninggal Salomo, pada masa penggantinya Rehabeam, Kerajaan Israel terbagi dua pada tahun 924 Sebelum Masehi (selanjutnya disingkat SM). Kerajaan Utara yang menggunakan nama Israel beranggotakan 10 suku dengan ibukotanya Samaria. Adapun Kerajaan Selatan yang beranggotakan 2 (dua) suku dinamakan Yehuda dengan ibukota Yerusalem. Kelak di sekitar 722 SM, Israel dikalahkan oleh Raja Asyur. Ketika itu sekitar 27.000 penduduknya dibuang ke negeri penakluk dan ditempatkan di Halah dan di kota-kota orang Madai (2 Raja 17:6), dan sebaliknya Raja Asyur menempatkan orang-orang berbagai bangsa, di antaranya dari Babel dan Kuta, ke Samaria (Soesilo, 2009: vii-ix).

Di Samaria, pendatang baru itu meracik agama asli yang dibawanya dengan beberapa gagasan dari Israel. Kondisi ini melahirkan bentuk yang dikenal sebagai sekte Yahudi pertama yang pada zaman Yesus Kristus disebut sebagai kaum Samaria. Hingga kini, walaupun jumlahnya semakin sedikit, kaum Samaria masih tinggal di atas Bukit Gerizim, di selatan kota modern Nablus (Soesilo, 2009: ix). Samaria sendiri adalah ibukota kerajaan Israel Utara sejak masa pemerintahan raja Omri.

Asyur juga menyerang Kerajaan Yehuda yang memberikan perlawanan cukup kuat. Yehuda baru menyerah kepada Babilonia pada tahun 586 SM. Ketika itu Nebukadnezar, raja Babilonia merebut Yerusalem, menghancurkan Bait Allah/rumah Tuhan dan menempatkan Zedekia sebagai pemimpin. Seperti Asyur, Babilonia juga membawa ke negerinya sekitar 20.000 warga Yehuda sebagai orang buangan. Babel/Babilonia memang sebuah kerajaan kuno di daerah Tigris dan Efrat yang seringkali mengancam bangsa Israel. Berkenaan dengan kejadian di tahun 586 SM itulah yang dikenal sebagai masa pembuangan ke Babel.

Kelak pada sekitar tahun 539 SM, ketika Babilonia dikalahkan oleh Koresy, Raja Persia, bangsa Yehuda diizinkan kembali ke tempat asalnya. Mereka juga diizinkan membangun kembali rumah Tuhan. Namun cukup banyak orang Yehuda yang tetap tinggal di pembuangannya di Babilonia, dan tetap menjalin hubungan dengan sanak keluarga yang tinggal di Palestina. Ini dapat disebut sebagai yang mengawali bentuk diaspora atau penyebaran bangsa Yahudi.

Kekuasaan Persia di Palestina bertahan hingga tahun 322 SM, sebelum era Aleksander Agung, Raja Makedonia. Pada masa Aleksander Agung itulah diperkenalkan Helenisme, yaitu budaya dan pemikiran Yunani yang kuat pengaruhnya di negeri-negeri taklukannya di wilayah seputar Laut Tengah. Bahasa Yunani menjadi *lingua franca*/bahasa pergaulan di kawasan tersebut, dan hal ini pula yang menjadi alasan hingga Perjanjian Lama diterjemahkan pertama kali dalam bahasa itu pada abad ke-3 atau ke-2 SM. Periode helenistik itu bertahan hingga akhir pertengahan abad sebelum Masehi (Soesilo, 2009: x).

Kisah yang disampaikan dalam Perjanjian Lama berakhir dengan pembangunan kembali Bait Allah dan tembok-tembok kota di Yerusalem. Kemudian ada kekosongan sebelum kisah Perjanjian Baru mulai. Selama masa itu, kekuatan kekaisaran Persia dan Yunani datang dan pergi silih berganti, sebelum orang Romawi memulai penguasaannya di sana (Keene,2007:26).

Kekuasaan kekaisaran Yunani berangsur-angsur tunduk kepada kekuasaan Romawi dengan jatuhnya Korintus pada tahun 146 SM yang diikuti dengan Athena pada tahun 86 SM. Kerajaan Romawi mengawali kedaulatannya di Syria dan Palestina dan menduduki Yerusalem (Keene, 2007: 27). Kekaisaran Romawi, saat itu di bawah pimpinan Kaisar



Agustus, menempatkan Herodes Agung sebagai wali negeri Yudea (bentuk Latin dan Yunani dari Yehuda). Semasa pemerintahannya diperintahkanlah pembunuhan atas bayi-bayi lelaki di Betlehem (Matius 2:16). Kelak ia diganti oleh anak lelakinya Arkhelaus, Antipas, dan Agripa I. Adapun Yesus Kristus lahir pada masa pemerintahan Herodes Agung sebagai wali negeri Yudea dan Kaisar Agustus sebagai penguasa Romawi. Sementara ahli mengatakan bahwa kelahiran Yesus Kristus pada tahun 5 SM atau 4 SM (Keene, 2007: 27). Sumber lain menyebutkan kelahiran-Nya sekitar tahun 6 SM.⁵ Yesus dari Nazaret disebut Kristus (dari kata Ibrani *Mesiah*, artinya yang "terurapi" – diolesi minyak yang harum sebagai tanda diberkati) karena kebangkitan-Nya dari kematian.

⁵ Kalender yang digunakan saat ini dimulai dengan kelahiran Yesus Kristus, yaitu tahun 1 Masehi. Belakangan para ahli menyadari bahwa dalam perhitungan telah terjadi kesalahan dengan selisih beberapa tahun, sehingga kelahiran Yesus Kristus sebenarnya terjadi sekitar tahun 6 SM (lihat *Bagan Sejarah dalam Alkitab*, dalam ALKITAB Terjemahan Baru 2002 yang diterbitkan oleh Lembaga Alkitab Indonesia, Jakarta).

Gelar ini menjadi bagian dari nama-Nya. Dalam Injil Lukas dan Matius dikatakan bahwa Yesus lahir di Betlehem, Yudea, menjelang akhir pemerintahan Herodes Agung dan dibesarkan di Nazaret, Galilea.

Yesus Kristus dalam pengajaran-Nya, yang didukung terutama melalui perumpamaan dan kata-kata singkat, ringkas, mencoba mendorong orang-orang untuk kembali ke makna Hukum yang sejati dengan mengurangi beban yang ditetapkan oleh para pemimpin religius kepada orang biasa. Ia berkhotbah tentang bela rasa ilahi dan pengampunan, penerimaan yang membawa keselamatan dan penolakan yang berarti malapetaka rohani. Hal yang kontroversial (tidak umum pada masanya) ini membuahkan persekongkolan para pemimpin religius zaman itu untuk menangkap dan membawa-Nya ke Sanhedrin, pengadilan Yahudi, dan kemudian dihadapkan kepada Pontius Pilatus, gubernur Romawi di Yudea. Tiga hari setelah kematian-Nya di kayu salib, Ia bangkit kembali. Kejadian ini berlangsung pada tahun 30 Masehi. Keyakinan akan kebangkitan Yesus Kristus menjadi dasar ajaran Gereja perdana. Gereja Kristen lahir dalam minggu-minggu wafat, kebangkitan, dan kenaikan Yesus Kristus ke surga. Penyebutan Kristen bagi para pengikut-Nya pertama kali diberikan di Antiokhia.

Pada masa pemerintahan Romawi terjadi yang disebut pemberontakan kaum Yahudi, yakni pada sekitar tahun 70 SM. Pemberontakan digagalkan, dan Yerusalem dihancurkan oleh pasukan Romawi di bawah pimpinan Titus. Kelak pada sekitar tahun 132—135 Masehi, muncul lagi pemberontakan yang juga gagal dan Yerusalem kembali dihancurkan. Kaum pemberontak Yahudi menyingkir ke Galilea.

Demikianlah kaum Kristen dikejar-kejar, namun kelak menjadi agama resmi pada periode Romawi Timur/Bizantium (320--640 Masehi). Saat berada di bawah kekuasaan Bizantium, di Palestina banyak didirikan bangunan, khususnya di tempat-tempat yang diyakini merupakan lokasi peristiwa penting berkenaan dengan Yesus Kristus, seperti Basilika Kelahiran Yesus Kristus dan Gereja Makam Suci. Sebagian daripadanya pernah mengalami kehancuran, dibangun atau diperbaiki kembali, dan sekarang dapat dijumpai, dijadikan objek ziarah.

4. Arkeologi dan Arkeologi Alkitab

Kata arkeologi dalam bahasa Indonesia adalah padanan dari kata *archaeology* dalam bahasa Inggris. Kata dalam bahasa Inggris itu berasal dari dua kata Yunani, yakni *archaios* yang artinya tua/purbakala, dan *logos* yang berarti kata, perkara, cerita, atau percakapan. Oleh karena itu arkeologi dapat diartikan secara harfiah dengan cerita/percakapan tentang perkara-perkara purbakala, dan tidak mengherankan bila kerap orang menggunakannya untuk sebutan bagi sejarah purbakala pada umumnya. Namun kata arkeologi lebih tepat diterapkan pada sumber sejarah yang tak diketahui sebelum berbagai ekskavasi/penggalian

sistematis dengan mengedepankan kaidah arkeologis menemukannya. Berkenaan dengan hal itu maka pengertian arkeologi secara umum adalah ilmu yang mempelajari manusia dan aktivitasnya di masa lalu melalui sisa kehidupan yang ditinggalkan dan kelak di diperoleh kembali melalui cara-cara sistematis. Arkeologi adalah cabang ilmu pengetahuan yang memperhatikan peradaban-peradaban kuno, dan menyelidiki sejarah mereka di semua bidang, melalui sisa-sisa seni, arsitektur, monumen, prasasti, sastra, bahasa, peralatan, tradisi, dan semua contoh lain yang masih bertahan (Free, 2001: 7).

Sejarah dari arkeologi biasanya dilihat sebagai sejarah dari penemuan menakjubkan seperti: makam dari Tutankhamun di Mesir; kota Maya yang hilang di Meksiko; lukisan di gua-gua yang berasal dari masa prasejarah, seperti yang terdapat di Lascaux di Perancis; atau tentang sisa manusia purba yang terkubur di Olduvai Gorge di Tanzania, Afrika. Tetapi lebih dari itu adalah sejarah tentang bagaimana kita melihat dengan mata kepala sendiri pada bukti material dari kehidupan manusia di masa lalu, dan dengan metode baru yang membantu kita dalam pekerjaan (Renfrew & Bahn, 1991: 17).

Berbicara tentang arkeologi Alkitab tentu mengingatkan kita pada tahun-tahun di awal kekristenan. Ketika itu para pengembara telah berusaha menemukan tempat-tempat yang disebut dalam Alkitab. Ada sumber yang menyebutkan bahwa Eusebius pada sekitar tahun 300 telah menyusun daftar tempat-tempat di Palestina yang disebut dalam Alkitab dan membandingkannya dengan tempat-tempat yang dikenal saat itu. Kelak selama lima belas abad berikutnya negeri Palestina dikunjungi para peziarah yang kebanyakan ingin merenung dan berdoa di tempat-tempat terjadinya peristiwa yang dikisahkan dalam Alkitab. Dan belakangan bukan hanya orang Kristen saja yang melakukan perjalanan ziarah ke Palestina. Yerusalem-pun menjadi kota kudus bagi penganut agama Islam sejak abad ke-7 Masehi (Baker & Bimson, 2004: 19). Belakangan semangat keingintahuan para peziarah itu diikuti dengan keinginan untuk meneliti dengan kritis dan ilmiah atas objek-objek yang ada.

Dalam hubungannya dengan itu, masih kita ingat bagaimana beberapa waktu berselang, sekitar satu setengah abad yang lalu, masyarakat masih demikian tebal kepercayaannya bahwa dunia diciptakan baru beberapa ribu tahun yang lalu – bahkan disebutkan sekitar 4004 SM menurut penafsiran standar atas Alkitab. Dan hal itu menyebabkan banyak orang membuktikannya melalui peninggalan yang dianggap mengawali sejarah kehidupan, dan itu dipercaya berkenaan dengan di peninggalan-peninggalan kuno di Timur Dekat, Mesir, dan Yunani (Renfrew & Bahn, 1991:17). Mungkin dapat disebutkan bahwa karena sikap yang demikian, Alkitab tampak menjadi inspirasi utama bagi berbagai aktivitas pencarian puncak-puncak kebudayaan yang hilang di Mesir dan Timur Dekat (Renfrew & Bahn, 1991: 28).

Banyak arkeologi alkitab modern yang memperhatikan dengan pencarian di seluruh Timur Dekat untuk membuktikan tempat-tempat – dengan manusia dan kejadian yang berlangsung – sebagaimana yang diceritakan dalam Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru. Dalam hubungannya dengan itu, Alkitab dapat dianggap sebagai sebuah sumber yang kaya mengenai material dokumentasi, namun juga kerap membahayakan bila kepercayaan yang berlebihan terhadap teks di dalamnya karena menyangkut keimanan, akan menutupi akses kenetralan dari nilai arkeologisnya (Renfrew & Bahn, 1991: 63).

Sejarah arkeologi Timur Dekat yang modern mulai kira-kira pada waktu yang sama dengan mulainya ilmu-ilmu modern lainnya, pada waktu abad ke-18. Sebelum itu, selain ada kolektor barang-barang antik (biasanya museum atau orang kaya), penggalian yang dilakukan tidak lebih dari sekadar pencarian harta karun yang membinasakan bagian terbesar informasi yang bernilai bagi arkeolog yang ilmiah. Sayang sekali, beberapa orang masih mempunyai sikap seperti itu dan tiap negara di Timur Dekat harus memerangi penggali-penggali yang berusaha untuk memenuhi permintaan pasar gelap akan barang peninggalan zaman dulu.

Dalam perkembangan sejarah arkeologi, Napoleon Bonaparte dari Perancis adalah tokoh yang juga disebut sebagai pemula aktivitas arkeologi di Mesir yang sekaligus memperkenalkan gagasan dan tema kebudayaan Mesir dan Timur Tengah ke tengah imajinasi gaya hidup barat orang Eropa. Saat ia menyerbu Mesir tahun 1798, ditinjaunya pula keberadaan tugu-tugu di sana. Pada salah satu tempat bernama Rosetta, pasukannya menjumpai sekeping batu bertulis. Teks yang terukir pada batu itu terdiri atas tiga tulisan yang berbeda. Masing-masing adalah huruf Mesir hieroglif, huruf Mesir demotik, dan huruf Yunani. Kedua tulisan Mesir itu sudah lama tidak digunakan sehingga tidak dimengerti lagi. Akhirnya para ahli Eropa melalui penelitian atas Batu Rosetta itu dapat membaca dan mengartikan tulisan-tulisan Mesir kuno tersebut (Baker & Bimson, 2004: 21).

Uraian singkat tentang sejarah arkeologi Palestina perlu dilengkapi dengan menyebutkan nama Edward Robinson, seorang peneliti Amerika. Sumbangannya memang lebih banyak ke bidang geografi dan eksplorasi di permukaan daripada di bidang penggalian arkeologis, tetapi kedua usaha ini tidak dapat dipisah-pisahkan. Pada tahun 1838 Robinson berhasil menetapkan puluhan tempat kota-kota di Alkitab, sering kali berdasarkan persamaan di antara nama di Alkitab dan nama dalam bahasa Arab modern. Ia misalnya menyamakan kota Gideon dalam Alkitab dengan nama tempat el-Jib dalam bahasa Arab. Dan nama Yerikho masih terpelihara pada nama kampung er-Rikha yang tidak jauh letaknya dari lokasi Yerikho dahulu. Hasil penelitiannya diterbitkan pada tahun 1843 dalam sebuah buku berjudul *Biblical Researches in Palestine, Mt. Sinai and Arabia Petraea*.

Kemudian di antara 1840-an--1850-an, Henry Austen Layard, atas nama British Museum bersaing keras dengan kelompok Perancis di Mesopotamia untuk mendapatkan peninggalan purbakala, di antaranya berupa patung-patung sapi jantan dan singa, dari Niniweh (Wilson, 1978: 8). Niniweh adalah ibukota Asyur yang terletak di tepi Sungai Tigris, sekarang berada di wilayah Irak Utara, yang ditaklukkan oleh orang Babel pada tahun 612 SM (Keene, 2007:157). Dapat dikatakan bahwa kerja Layard telah menemukan prasasti-prasasti dari semua raja Asyur yang disebut dalam Alkitab. Prasasti dimaksud misalnya yang terdapat pada sebuah tugu hitam di Nimrud yang ternyata merupakan monumen Raja Salmaneser III (abad ke-9 SM). Pada salah satu sisi tugu itu tergambar adegan raja Asyur sedang menerima upeti dari Yehu, raja Israel (Baker & Bimson, 2004: 23--24).

Dari dasar gunung pasir yang luas di daerah yang sekarang dikenal sebagai Irak itu, peninggalan budaya masyarakat Babilonia dan Assyria dapat diangkat dan dipindahkan ke galeri museum di London, Inggris, dan Louvre, Paris. Imbas intelektual besar pertama berkenaan dengan temuan dari istana Mesopotamia mulai dijamah pada awal tahun 1850-an, dan buku amat penting dari Layard tentang ekskavasinya dipublikasikan pada tahun 1855. Bangkitnya situasi ini bertepatan dengan saat ketika ilmu pengetahuan, dibantu oleh arkeologi, memperlihatkan bahwa sejarah manusia ditarik kembali ribuan tahun ke belakang sehingga kita mampu menilik perkembangan peradaban klasik Mesir, Yunani, dan Romawi. Aktivitas para peminat barang-barang antik Timur Tengah telah memperlihatkan keberadaan kerajaan dan peradaban yang sangat megah – sedikit saja disebut dalam Alkitab, dan ditolak oleh orang Yunani karena ke-barbar-annya (orang yang biadab) – dan sejak saat itu mendapatkan perhatian sebagai arus utama dari perhatian akan sejarah kehidupan manusia. Di Amerika dan Eropa banyak peminat yang mengkaji percampuran Romawi, Yunani, dan Alkitab itu sehingga dengan mudah memperluas pengetahuan, termasuk tentang peradaban Babilonia, Assyria, dan Mesir (Wilson, 1978: 8).

Di tahun 1865 penelitian Palestina Kuno terdorong oleh terbentuknya *Palestine Exploration Fund*, yang didirikan untuk dilakukannya penelitian tentang arkeologi, topografi, geologi, dan geografi alam, kebudayaan, dan kebiasaan-kebiasaan Tanah Suci. Charles Warren memulainya dengan ekskavasi di Yerusalem, dan di beberapa titik lokasi mencapai kedalaman hingga 30 meter. Temuan utamanya yang menarik perhatian adalah fondasi tembok Bait Allah yang didirikan pada masa pemerintahan Raja Herodes (Baker & Bimson, 2004: 21).

Demikianlah dunia Barat melihat sisa peninggalan kebudayaan masa lalu, mengenal pahatan Mesopotamia yang besar dan mengagumkan, yang menjadikannya atraktif dan jauh lebih dramatis serta merangsang imajinasi dibandingkan dengan alat batu dan alat pukul yang

tumpul maupun alat logam yang berkarat sebagaimana yang ditampilkan lewat *Three Age System*-nya kurator museum Skandinavia. Menemukan dengan menggali peninggalan budaya Timur Tengah berkembang cepat dalam ilmu pengetahuan, dan disiplin baru dalam arkeologi didominasi oleh pengetahuan untuk menemukan sejarah peradaban Timur Tengah. Pengetahuan tentang kebudayaan ini, yang telah didahului oleh kebudayaan Yunani dan Romawi, menunjukkan perluasan dari pengetahuan tentang peradaban klasik. Demikianlah hal yang memungkinkan arkeologi menjadi satu bagian dari humaniora (Wilson, 1978: 9).

Bila hal tersebut di atas juga berkenaan dengan upaya manusia untuk memperoleh harta karun dan objek-objek megah bagi kebanggaan yang bersifat pribadi dengan memanfaatkan pengetahuan yang disebut arkeologi, maka hampir setengah abad kemudian barulah arkeologi ilmiah datang ke Palestina. Pada tahun 1890, WM Flinders Petrie dari Inggris mengalihkan perhatiannya ke bukit Tell-el-Hesi (sekarang dianggap sebagai kota Eglon sebagaimana tertera dalam Alkitab, meskipun saat itu Petrie mengira bahwa itu adalah reruntuhan kota Lakhis).⁶ Petrie jelas bukan orang pertama yang menggali di Palestina, tetapi dialah yang pertama menyadari pentingnya metode ekskavasi melalui pengamatan atas stratigrafi⁷ - penyelidikan berbagai lapisan budaya dalam sebuah gundukan, dan penanganan terhadap temuan tembikar⁸ dengan ketelitian atas kekhasannya pada setiap lapisan (*stratum*, bahasa Latin). Memang belakangan kita ketahui bahwa langkah awal Petrie penuh dengan keragu-raguan. Cara penentuan kronologi secara bertahap yang diterapkannya hanya membuat bagian-bagian lapisan stratigrafi pada penggalian berkedalaman satu kaki (30 cm). Ini adalah bentuk teknik ekskavasi yang kelak dikenal dengan sebutan *spit*. Ia belum mengarah ke pengertian lapisan stratigrafi budaya suatu situs. Bagaimanapun juga, William Flinders Petrie (1853--1942) adalah tokoh yang cukup dikenal dengan kecermatannya dalam ekskavasi serta desakannya untuk upaya penyiapan koleksi dan deskripsi setiap temuan, jadi

⁶ Di Palestina, seperti halnya juga di seluruh Timur Tengah, banyak terdapat bukit kecil yang disebut *tell* (timbunan) dalam bahasa Arab dan Ibrani. Belakangan orang kenal bahwa *tell* adalah gundukan atau timbunan sisa peninggalan/reruntuhan sebuah kota/pemukiman kuno, jadi bukan semata-mata buatan alam melainkan ada campur tangan manusia dalam pembentukannya (Baker & Bimson, 2004: 25). Tinggi gundukan itu dapat mencapai ketinggian hingga 15--22 meter di atas tanah murni, bahkan di Mesopotamia kadang dijumpai *tell* dengan ketinggian yang lebih besar.

⁷ Stratigrafi merupakan salah satu cara untuk melihat perbedaan yang cermat atas berbagai lapisan/strata yang didiami manusia (lapisan budaya). Secara sederhana, lapisan-lapisan itu memperlihatkan bahwa kehidupan manusia pada lapisan yang di atas lebih muda dibandingkan dengan lapisan di bawahnya. Jumlah lapisan (strata) di suatu tempat tertentu berbeda-beda, demikian juga kedalaman tiap strata itu sendiri. Kerap terjadi kesenjangan-kesenjangan yang lama dalam sejarah permukiman suatu tempat. Hal ini hanya dapat diketahui setelah dilakukan ekskavasi yang seksama. Melalui suatu penelitian yang seksama, lapisan demi lapisan, strata demi strata, akan memungkinkan penyusunan kembali seluruh sejarah tempat/situs itu.

⁸ Pada kasus-kasus arkeologis di Tanah Alkitab, para arkeolog mengenali stratigrafi/strata hanya untuk menentukan urutan lapisan secara relatif dan bukan tarikh/kronologi yang pasti. Dalam upaya penentuan tarikh, digunakanlah cara tipologi atas temuan-temuan tembikar. Menyangkut aktivitas arkeologi Alkitab, sudah sejak lama dikembangkan pengetahuan yang sangat rinci mengenai barang tembikar yang khas dari tiap periode. Melalui korelasi yang menghubungkan setiap strata dengan fragmen/barang-barang tembikar yang terdapat di dalamnya dapatlah ditetapkan kronologinya dalam rentang waktu yang tidak terlalu besar.

tidak hanya objek yang menarik saja, sebaik publikasi yang dibuat. Ia mengerjakan metode itu dalam ekskavasi yang patut dicontoh di Mesir, dan belakangan di Palestina, sejak tahun 1880-an sampai kematiannya di tahun 1942 (Renfrew & Bahn, 1991: 30).

Kerja William Flinders Petrie yang patut dipuji di Mesir kelak ditindaklanjuti dengan penemuan spektakuler pada tahun 1920-an oleh Howard Carter (1873--1939), yakni makam Tutankhamun. Begitu pula halnya dengan di daerah Aegean di Pulau Kereta, ketika Arthur Evans (1851--1941) menampakkan kembali sisa peradaban yang sebelumnya tidak diketahui yang kelak disebut kebudayaan Minoan. Dan di Mesopotamia, Leonard Woolley (1880--1960) mengadakan ekskavasi di Ur, yang dalam Alkitab disebut sebagai kota kelahiran Abraham, dan mampu meletakkan Sumeria dalam peta dunia kuno (Renfrew & Bahn, 1991: 32).

Kegiatan lain dilakukan oleh William F Albright dari Amerika di Tell-Beit Mirsim (Khirbet Rabud), di sebelah barat Hebron, dalam serentetan ekskavasi dari tahun 1926 sampai tahun 1932. Perolehan Albright yang menjadikannya sangat berperan dalam pengembangan arkeologi Alkitab adalah menetapkan tempat itu sebagai kota Debir atau Kiryat-Sefer. Hasil ekskavasinya itu memungkinkan disusunnya urutan bentuk-bentuk tembikar yang ditemukan dalam setiap lapisan pada *tell* (Baker & Bimson, 2004: 26).

Kemudian di Samaria, diketahui sebagai bekas ibukota kerajaan Israel Utara, pada sekitar tahun 1931--1935 diadakan penelitian arkeologi oleh Kathleen Kenyon dari Inggris. Ia menggunakan metode perbedaan kronologi yang lebih tepat atas peninggalan-peninggalan dari lapisan-lapisan budaya yang ada. Kemudian pada sekitar tahun 1950-an ia juga melakukan penelitian di Tell-es-Sultan, yakni situs kota Yerikho pada zaman Perjanjian Lama (Baker & Bimson, 2004: 27).

Begitulah sejarah kegiatan arkeologi Alkitab berjalan sampai sekarang. Banyak kemajuan yang diperoleh dalam teknik ekskavasi dan analisis sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Tidak mengherankan bila hasil penelitiannya pun menjadi semakin canggih. Pemanfaatan *radiocarbon dating* yang dapat menentukan masa hidup beberapa jenis bahan organik misalnya, memungkinkan informasi baru yang lebih sahih atas temuan peninggalan-peninggalan itu. Artinya akan lebih banyak lagi ketepatan menyangkut waktu kejadian-kejadian sejarah yang diketahui.

Seperti misalnya tentang Hazor, kota tua di Palestina, di dekat Danau Tiberias, yang sekarang dikenal sebagai Tell el-Qedah. Jejak tertua situs ini diketahui berasal dari akhir milenium ke-3 SM, namun kita dapat berlogika bahwa masa permulaannya pasti lebih awal. Sejak abad ke-19 SM, nama Hazor telah disebutkan dalam teks Mesir dan kemudian Babylonia. Adapun menurut deskripsi yang tertera dalam Alkitab, kota itu dihancurkan pada

saat terjadinya invasi Israel. Dapat diperhitungkan bahwa pada periode itu Hazor merupakan sebuah kota berpenduduk sekitar 40.000 orang. Tembok kotanya berketebalan lebih dari 20 kaki. Ekskavasi yang dilakukan di sana telah menampakkan keberadaan dua buah bangunan suci dari masa itu. Kemudian pada abad ke-10 SM, diketahui bahwa Hazor dibangun kembali oleh Solomon dalam ukuran yang lebih kecil. Benteng Solomon itu memiliki sistem pintu gerbang yang tidak lazim, yang didesain untuk bertahan di dalam. Namun akhirnya kota itu dapat dihancurkan oleh Tiglath-Pileser III, Raja Assyria pada tahun 732 SM (Ville, 1971: 106).

Juga tentang Capernaum (Kefar Nahum dalam bahasa Hebrew/Yahudi), sebuah kota tua Yahudi di Galilea, dekat ujung barat laut Danau Tiberias (atau Laut Galilea), pada situs yang disebut Tell Hum. Ini dikenali berasal dari abad ke-6 sebelum Masehi. Tempat ini amat penting sebagaimana tertera dalam Perjanjian Baru karena dihubungkan dengan Rasul Petrus dan Andreas, dan pernah disinggahi oleh Yesus Kristus. Daerah Galilea merupakan bagian utara Palestina, daerah tempat tinggal dan kegiatan pertama Yesus. Penduduknya merupakan campuran orang Yahudi dan orang bukan Yahudi. Danau Galilea di daerah itu sama dengan Danau Genesaret (Lukas 5:1) atau Danau Tiberias (Yohannes 6:1; 21:1). Sementara dalam Perjanjian Lama terdapat nama kuno yaitu Danau Kineret (Bilangan 34:11; Yosua 13:27) atau Danau Kinerot (Yosua 12:3). Aktivitas arkeologis di sana menampakkan keberadaan sebuah sinagoge berdekorasi raya yang hasil pentarikhannya adalah sekitar abad ke-2-3 Masehi (Ville, 1971: 54). Hasil kegiatan dimaksud sekaligus dapat digunakan untuk menyatakan bahwa objek itu bukan rumah ibadat tempat Yesus mengajar seperti yang disampaikan dalam Markus 1:21. Mungkin itu hanya pengganti dari sinagoge yang dikenal oleh Yesus, dengan tetap menggunakan konstruksi yang mirip.

Selain itu, perlu pula diketahui bahwa salah satu penemuan arkeologi Alkitab terpenting abad ke-20 adalah Gulungan-Gulungan Kitab Laut Mati, yakni kumpulan 500 manuskrip yang ditemukan di tepian Laut Mati pada tahun 1947 (Keene, 2007: 154).

Dapat pula dikemukakan bahwa berkenaan dengan arkeologi Alkitab, telah dicapai berbagai kemajuan besar di dua bidang yang berkaitan. Itu adalah arkeologi bawah muka air dan penyelidikan bidang prasejarah. Aktivitas arkeologis di bawah permukaan air telah dilakukan di kota Kaisarea Maritima. Adapun penelitian prasejarah yang berhubungan dengan kurun waktu jauh sebelum 3000 SM, sebagian besar bergantung pada identifikasi dan pembandingan corak alat-alat batu. Aktivitas arkeologis itu telah menghasilkan banyak temuan penting prasejarah di berbagai tempat di Palestina, sementara aktivitas arkeologi bawah air juga memungkinkan pengenalan dan pemahaman akan aktivitas perdagangan dan pelayaran masa lalu di sana.

5. Penutup

Demikianlah arkeologi sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan dapat memberikan informasi tentang latar belakang ribuan tahun setelah Alkitab ditulis. Walaupun terutama berurusan dengan tinggalan berupa objek materiel yang konkret, arkeologi dapat menolong bagi pemahaman pesan rohani yang disampaikan penulis-penulis Alkitab. Ini berkenaan terutama dengan ilustrasi dan kiasan mereka. Di antara teks Alkitab dan temuan-temuan arkeologis memang harus ada "dialog", karena masing-masing dapat membantu untuk mengerti dan menafsirkan yang lain. Alkitab membantu untuk mengerti temuan-temuan baru para arkeolog, sedangkan arkeologi membantu dalam hal membaca dan memahami hal-hal yang tersirat dalam teks Alkitab. Sebagai contoh, catatan-catatan sejarah Babilonia purba tidak menyebut keberadaan Belsyazar meskipun Alkitab menyebutkan bahwa ia mengganti Nebukadnezar sebagai raja (Daniel 4; 5). Cukup lama beberapa ahli/sarjana Alkitab meragukan Alkitab tentang hal itu. Namun dalam kegiatan arkeologis pada tahun 1853 para arkeolog menemukan sebuah inskripsi di Ur, yang menunjukkan bahwa Belsyazar memerintah bersama ayahnya, Nabonidus.

Hal lain yang dapat disampaikan bahwa Alkitab memang bukan buku pelajaran ilmu pengetahuan, akan tetapi ketika Alkitab berbicara mengenai hal-hal yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan, maka uraiannya cukup akurat. Kitab Suci, misalnya, tidak menyatakan dirinya sebagai suatu risalah astronomi tetapi ketika Ayub berbicara tentang Bintang Biduk (Ayub 38:32), ia menulis sesuai dengan fakta-fakta astronomi yang diketahui pada masa itu. Seluruh isi Kitab Suci baik secara ilmiah maupun secara historis adalah akurat, dan implikasi Alkitab secara ilmiah dan historis terus menerus diperjelas dan diteguhkan oleh temuan-temuan arkeologis modern (Free, 2001: 16).

Kalau kita membandingkannya dengan Alkitab, Alquran sebagai Kitab Suci juga mengandung berbagai kisah dan hikmah yang dapat dijadikan pelajaran dan petunjuk bagi umat manusia. Kisah yang dapat dijadikan pelajaran itu adalah tentang kehancuran umat karena kekufurannya, ketidakbersyukurannya atas karunia yang diterima. Peninggalan sebagian dari kisah itu masih dapat disaksikan. Penelitian arkeologis, melalui ekskavasi, ikut mengungkapnya dan membenarkan kisah-kisah dimaksud. Kisah Nabi Musa dan Firaun misalnya. Nabi Musa diasuh di istana Firaun, raja-raja Mesir. Bukti arkeologis memperlihatkan keberadaan istana itu di kawasan Luxor (*al-Aqsor* atau *al-Uqsur*, bahasa Arab yang artinya "Kota Istana"), di tepi Sungai Nil. Kota tua ini dibangun oleh Raja Amenothep (Minepthah) III dan Ramses II. Dahulu Luxor adalah ibukota Mesir bernama Waset, yang kemudian berubah menjadi Thebes. Di situs itu terdapat pemakaman, dan juga bangunan untuk menyembah dewa-dewa yang dilengkapi dengan *obelisk* (tiang segi empat

meruncing dan bermahkota piramidal) berbahan batu merah muda setinggi 25 meter, dan juga *phylons* (tonggak menara) (El-Fikri, 2010: 137--140).

Demikianlah tulisan ini hanya memperkenalkan arkeologi dan sejarah Alkitab secara singkat, sebagai sebuah rangkuman dari upaya mengetengahkan informasi mengenai hubungan arkeologi dan Alkitab. Jadi bukan merupakan kajian yang mendalam tentang suatu bidang khusus, melainkan lebih merupakan sebuah pengantar ke banyak bidang. Arkeologi memperjelas teks Kitab Suci dan dengan demikian memberi sumbangan yang berharga di bidang penafsiran Alkitab. Selain itu arkeologi juga meneguhkan banyak sekali bagian Alkitab yang oleh sebagian orang telah ditolak karena dianggap tidak sesuai dengan sejarah atau bertentangan dengan kenyataan-kenyataan yang ada. Aspek arkeologi ini merupakan bagian berharga dari pembelaan Kitab Suci – suatu disiplin ilmu yang dikenal dengan sebagai Apologetik. Jadi dapat disampaikan secara singkat bahwa dua fungsi utama arkeologi Alkitab adalah sebagai penjelasan dan konfirmasi Alkitab (Free, 2001: 13).

Arkeologi Alkitab adalah cabang arkeologi yang mencari informasi mengenai sejarah, kebudayaan, dan kebiasaan manusia yang hidup di dunia Alkitab. Jangkauannya mencakup arkeologi Palestina (Kanaan) dan negeri-negeri lain yang berperan dalam sejarah bangsa Israel dan jemaat Kristen mula-mula. Bagi usaha pemahaman zaman Perjanjian Lama, pengetahuan mengenai bangsa Mesir, Fenisia, Aram, Het, Asyur, Babel, dan Persia akan sangat bermanfaat karena semua bangsa tadi mempunyai peranan dalam sejarah bangsa Israel. Demikian pula dengan Perjanjian Baru, kita juga perlu mengetahui bangsa dunia Barat yang berkembang pada masa itu, terutama Yunani dan Roma (Baker & Bimson, 2004: 18--19). Jelas bahwa manfaat utama Arkeologi Alkitab ada pada informasi yang ditemukannya berkenaan dengan kebiasaan dan ciri kehidupan manusia pada zaman Alkitab. Kita ditolong untuk memahami Alkitab dengan lebih baik apabila kita mengetahui gaya hidup dan kebudayaan manusia yang pertama sekali menerima firman Allah itu. Jadi Arkeologi Alkitab tidak diharapkan memberi bukti lengkap tentang kebenaran peristiwa tertentu dalam Alkitab (Baker & Bimson, 2004: 28).

Jadi jika pertanyaan dilontarkan, apakah arkeologi (Alkitab) membuktikan bahwa Alkitab benar ? Jawaban sebenarnya adalah tidak. Bagi penganut agama Kristen, arkeologi telah meningkatkan keyakinan pada garis besar yang demikian luas dari narasi Alkitab. Temuan-temuan arkeologis mendukung banyak sekali pernyataan yang rinci dalam teks Alkitab. Tidak mengherankan pula bila kerap arkeologi digunakan untuk membuktikan kesalahan serangan orang yang tidak percaya. Namun harus disadari bahwa sebagian besar isi Alkitab berkenaan dengan perkara-perkara perorangan yang relatif pribadi dan tentunya arkeologi tidak dapat membuktikan. Selain itu, semakin awal peristiwa terjadi makin tidak pasti angka tahunnya,

semakin jauh ke zaman purba akan semakin sedikit pula bukti yang dapat dijumpai. Demikianlah.

Kepustakaan

- Baker, David L & John J Bimson, 2004. *Mari Mengenal Arkeologi Alkitab: Sebuah Pengantar*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Browning, WRF, 2009. *Kamus Alkitab: A Dictionary of the Bible. Panduan Dasar Ke Dalam Kitab-kitab, Tema, Tempat, Tokoh dan Istilah-Istilah Alkitabiah* (diterjemahkan oleh Liem Khiem Yang & Bambang Subandrijo). Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Dähler, Franz & Julius Chandra, 1989. *Asal dan Tujuan Manusia*. Yogyakarta: Kanisius
- Deursen, A van, 2002. *Purbakala Alkitab dalam Kata dan Gambar* (diterjemahkan ulang oleh PS Naipospos). Jakarta: BPK Gunung Mulia
- El-Fikri, Syahrudin, 2010. *Situs Situs dalam Alquran. Dari Banjir Nuh Hingga Bukit Thursina*. Jakarta: Penerbit Republika
- Free, Joseph P, 2001. *Arkeologi dan Sejarah Alkitab* (direvisi dan diperluas oleh Howard F Vos). Malang: Gandum Mas
- Hinson, David F, 2004. *Sejarah Israel pada Zaman Alkitab* (diterjemahkan oleh M. Th. Mawene). Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Keene, Michael, 2007. *Alkitab* (diterjemahkan oleh Y. Dwi Koratno). Yogyakarta: Kanisius
- Renfrew, Colin & Paul Bahn, 1991. *Archaeology. Theories, Methods, and Practice*. London: Thames and Hudson
- Soesilo, Daud, 2009. *Mengenal Situs-situs Alkitab*. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia
- Ville, Georges, 1971. *Concise Encyclopedia of Archaeology*. Glasgow: Collins
- Wilson, David, 1978. *Science and Archaeology*. Middlesex, England: Pelican Books

VIHARA SETIA BUDI, KELENTENG PERSEMBAHAN BAGI *KWAN TIE KONG*

Repelita Wahyu Oetomo
Balai Arkeologi Medan

Abstract

Setiabudi Vihara is a holy building for the people of adherent Tridharma teachings (Confucianism, Taoism and Buddhism), but more specifically, the Vihara is known as an offering to the Gods of Kwan Tie Kong. The procedure of worship and layout of space in this vihara followed the teachings of Confucianism; it is reflected from the ornaments that decorate the buildings and architecture.

Kata kunci: Vihara Setia Budi, Konghucu, *Kwan Tie Kong*.

1. Pendahuluan

Vihara merupakan bangunan suci masyarakat Tionghoa untuk melaksanakan ibadah kepada Tuhan, Nabi-nabi, serta arwah para leluhur yang berkaitan dengan ajaran Tridharma (Konfusianisme, Taoisme, dan Buddhisme). Masyarakat awam, umumnya menyebut bangunan suci ini dengan sebutan kelenteng.

Kata “kelenteng” dihubungkan dengan bunyi lonceng/genta yang dibunyikan pada penyelenggaraan upacara di bangunan suci itu, sehingga lama-kelamaan, untuk memudahkan penyebutan bangunan suci itu – orang menamakannya dengan “kelenteng”. Penamaan kelenteng kemungkinan juga berasal dari istilah *Kwan Im Ting*, yakni bangunan kecil tempat orang memuja Dewi Kwan Im. Dari kata *Ting*, maka muncul anggapan bahwa bangunan tersebut disebut kelenteng. Nama kelenteng semakin populer tatkala penggunaan genta kecil dalam upacara umat Buddha yang berbunyi “teng-teng-teng”.

Sebutan vihara digunakan untuk memberikan wajah Buddhisme di Indonesia mengingat situasi politik yang berkembang pada saat itu, sehingga masyarakat penganut Tridharma menambahkan pada aspek-aspek Buddhis dalam peribadatannya (Lombard dan Salmon, 1985: 48). Penyebutan kelenteng dalam bahasa Tionghoa adalah *kiong* yang artinya “istana”. Ada juga yang menyebutkan *tong* atau *ting* yang artinya bangunan suci dalam bentuk kecil. Namun istilah yang tepat untuk menyebut tempat ibadah ini adalah *bio* atau *miao*, yaitu bangunan yang digunakan untuk tempat penghormatan dan kebaktian bagi *Khong Cu* (*konghucu*), sehingga disebut *Khong Cu Bio* (Moerthiko, 1980: 97--99).

Penamaan vihara/kelenteng umumnya memakai nama atau gelar yang dipakai oleh dewa-dewa utama yang dipuja di dalamnya, seperti misalnya Kelenteng Dewi Samudera (*Tjan Hou Gong*), Kelenteng Dewi Welas Asih atau *Da Bo Gong Miao* (*Toa Pe Kong*), *Luban Gong* atau

Lu Ban (pelindung tukang Kayu). Selain itu tidak jarang penamaan kelenteng disesuaikan dengan nama/sebutan lokasi keletakan bangunannya, atau berdasarkan komunitas persekutuannya (Dewi, 2000: 22).

Bangunan vihara atau kelenteng menarik dikaji antara lain karena memiliki arsitektur yang cukup unik, dengan pola penataan ruang, struktur, konstruksi dan ornamentasinya yang khas. Dalam tulisan ini akan dibahas bagaimana hubungan antara fungsi bangunan vihara/kelenteng dikaitkan dengan keberadaan ornamen dan pola hias yang terdapat pada bangunan kelenteng tersebut.

2. Kerangka pemikiran tentang bangunan vihara

Pada kelompok masyarakat tertentu, ornamen dapat menjadi sarana untuk mengkomunikasikan konsep, ajaran dan falsafah dalam kehidupan masyarakat tersebut. Ornamen memiliki makna yang lebih dari sekedar untuk tujuan estetika (Dewi, 2000: 35). Singa pada vihara melambangkan kekuatan yang agung dan megah, keberanian dan ketabahan. Patung singa umumnya diletakkan di depan pintu masuk, tujuannya untuk mencegah masuknya pengaruh-pengaruh jahat. Pilar-pilar bangunan umumnya dihiasi dengan patung atau gambar orang-orang suci, prajurit serta ornamen-ornamen lain. Simbol, hiasan, serta ornamen-ornamen mengandung arti pengharapan yang baik terhadap masyarakat penyungsong kelenteng atau tersebut.

Dalam pelaksanaan upacara keagamaan diperlukan sarana dan prasarana untuk mendukung perilaku keagamaan bagi pemeluknya. Sarana dan prasarana jenis dan ragamnya disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan penganutnya, seperti misalnya genta, patung, termasuk juga gedung/bangunannya. Sarana-prasarana tersebut merupakan sebuah kebutuhan dalam rangka mewadahi segala aktivitas ritual yang dilakukan masyarakat pendukungnya. Ornametasi, arsitektur serta kelengkapan lain berfungsi sebagai sarana dan prasarana upacara keagamaan, keberadaannya memberikan nuansa bagi kegiatan-kegiatan tertentu yang mengingatkan orang tentang jenis kegiatan; menyatakan kekuasaan, status atau hal-hal pribadi; mendukung dan menampilkan keyakinan-keyakinan tertentu, menyampaikan informasi; membantu menetapkan identitas pribadi atau kelompok dan sebagainya. Arsitektur sebagai hasil karya manusia sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti misalnya faktor geografi, geologi dan iklim. Secara fisik ketiganya sangat berpengaruh terhadap penjelmaan bentuk arsitektur bangunan, termasuk bangunan kelenteng atau vihara (Rapoport, 1989: 25).

Arsitektur bangunan ditujukan untuk memberikan nuansa bagi kegiatan-kegiatan tertentu yang dilakukan di tempat tersebut, mengingatkan orang tentang jenis kegiatan yang

dilakukan. Dalam perencanaan bangunan berarsitektur Tiongkok, bangunan altar utama selalu di tempatkan pada lokasi yang paling strategis. *Fengsui* memberikan arahan untuk tempat-tempat yang dianggap baik tersebut, sehingga mampu memberikan manfaat bagi orang mempercayainya. Bangunan kelenteng umumnya dibangun di atas podium atau lantai yang ditinggikan. Selain dimaksudkan agar terbebas dari kelembaban, ruangan yang lebih tinggi menunjukkan bahwa bangunan tersebut lebih penting/sakral.

Bangunan kelenteng terdiri dari ruang utama dan beberapa ruang yang mengelilinginya. Pada ruang utama terdapat beberapa patung yang merupakan fokus dari pemujaan yang dilakukan di kelenteng tersebut. Namun demikian tanpa mengabaikan beberapa dewa yang lain di kelenteng tersebut diletakkan juga beberapa patung, yang merupakan kelengkapan lain dalam ajaran Tridharma yang mewakili ajaran Taosime, Konfusianisme dan Buddhisme.

Lombard dan Salmon (1980) dalam bukunya menyebutkan; Tata cara ibadah di kelenteng mengikuti tata cara Agama Konfusianisme (khonghucu) sebab semua persyaratan/perlengkapan sembahyang yang ada berpedoman pada tata cara ajaran Konghucu. Hal ini disebabkan awal mulanya vihara atau kelenteng dibangun dalam lingkungan penganut ajaran Konghucu. Segala peraturan dan perlengkapan sembahyang yang berada di dalamnya berpedoman pada tata cara ajaran dan tata laksana upacara yang ada di dalam sebuah *Khong Cu Bio* atau *Bun Bio* (kelenteng) (Moerthiko, 1980: 100--101). Wajah Buddhisme dimunculkan mengingat situasi politik yang terjadi pada sekitar tahun 1965, sehingga masyarakat penganut Tridharma menekankan pada aspek-aspek Buddhis dalam peribadatannya (Dewi, 2000: 22).

3. Bangunan dan ornamen

Vihara Setia Budi disebut juga dengan nama Vihara *Kwan Tie Kong*. Vihara ini merupakan tempat pemujaan yang dipergunakan oleh umat penganut Tridharma di Medan dan sekitarnya. Vihara ini terletak di Jalan Irian Barat, di pusat kota Medan. Sepintas bangunan ini tidak mencerminkan corak keagamaan terutama karena lokasinya dikelilingi pertokoan. Selain itu gaya bangunannya sangat sederhana, jauh dari kesan tradisional yang umum ditampilkan pada bangunan suci Etnis Tionghoa. Pintu masuk ke bangunan ini terletak di bagian “belakang”. Relief dan pola hias yang menunjukkan bahwa bangunan tersebut merupakan vihara baru akan tampak apabila kita menuju bagian belakang bangunan yang merupakan halaman dan pintu masuk vihara.

Saat ini tidak jauh dari vihara tersebut telah dipersiapkan sebuah bangunan yang akan digunakan untuk perluasan vihara yang ada sekarang ini. Bangunan baru berukuran lebih besar dan luas dengan arsitektur oriental yang lebih mencerminkan kebudayaan Tionghoa,

mengingat bangunan lama sudah tidak mampu lagi menampung komunitas orang-orang Tionghoa pada saat hari-hari besar keagamaan. Seperti disebutkan diatas, bangunan lama selain kurang memberikan kesan oriental, penataan letak maupun sirkulasi udara kurang memenuhi syarat. Bangunan baru jauh lebih luas dengan arsitektur tradisionil Tionghok.

3.1 Halaman Depan

Denah bangunan Vihara Setia Budi (*Kwan Tie Kong*) persegi empat panjang dengan arah orientasi utara-selatan. Pintu masuk menuju vihara ini terdapat di sebelah selatan. Halaman depan vihara ini cukup luas yang dimanfaatkan sebagai areal parkir yang pada saat-saat tertentu tidak tertutup kemungkinan dimanfaatkan untuk kegiatan keagamaan. Bangunan utama vihara dipisahkan dengan daerah sekelilingnya oleh tembok keliling. Di puncak bangunan bagian depan tampak relief-relief Buddha, naga serta beberapa motif hias yang menggambarkan mitologi yang dianut oleh orang-orang Tionghoa.

Pagar keliling yang memisahkan dari pelataran terdiri dari bangunan tembok dengan pintu terbuat dari besi. Bagian dalam vihara tidak memiliki halaman yang cukup luas. Untuk memasuki bagian dalam dihubungkan dengan dua pintu yang terletak di samping karena pintu depan tertutup. Serambi depan berukuran tidak terlalu lebar. Tepat di depan pintu masuk terdapat tiga buah tempat meletakkan dupa (*hiolo*). *Hiolo* yang terdapat di samping kiri dan kanan berukuran kecil, sedangkan yang di tengah berukuran lebih panjang.



Di samping kiri-kanan pintu depan terdapat tungku pembakaran uang kertas. Prosesi pembakaran uang-uang kertas dilakukan di bagian dalam bangunan, adapun asap pembakaran dialirkan keluar menggunakan cerobong yang menonjol keluar. Bagian dalam tungku terbuat dari semen sedangkan bagian yang menonjol keluar terbuat dari bahan pelat besi dengan bentuk menyerupai buah labu (*hu lu*).

3.2 Ruang Suci

Tepat di depan pintu masuk terdapat sebuah meja/altar yang di atasnya terdapat jambangan terbuat dari kuningan dan wadah minyak. Di samping kiri-kanan pintu utama terdapat pintu masuk dalam keadaan tertutup. Di antara pintu utama dengan pintu samping kiri-kanan terdapat masing-masing sebuah panil yang berisi patung penjaga (*men-shen*). Panil yang berada di sebelah kanan/barat digambarkan yang



memegang tali kuda. Di depannya terdapat sebuah patung kecil dengan atribut memegang trisula, sedangkan pada panil yang terletak di sebelah kiri/timur, patung digambarkan membawa panji-panji. Di depan kedua panil tersebut terdapat altar dan tempat meletakkan dupa yang digunakan untuk memuja dewa-dewa tersebut. Di dekat pintu masuk terdapat beberapa patung singa yang dikenal dengan *baogushi*.

3.3 Altar Persembahan

Sebelum memasuki altar pertama, di samping kiri-kanan terdapat panil yang dibingkai dengan kaca. Panil tersebut merupakan pengembangan dari dua pilar beton penyangga atap bangunan. Pada panil tersebut terdapat beberapa patung dewa yang digambarkan berkepala botak, badan



subur, menggunakan jubah yang umum dipakai oleh para bikshu. Pada setiap panil masing-masing terdapat 9 buah patung dewa sehingga keseluruhan berjumlah delapan belas. patung tersebut merupakan *Cap Pwe Lohan* atau Delapan Belas Arah at atau "*Dia*" yang mencapai kesucian terakhir dan telah bebas dari roda samsara.

Di depan panil-panil tersebut masing-masing terdapat altar kayu dan tempat meletakkan dupa. Di antara kedua panil/altar tersebut juga terdapat altar dan tempat meletakkan dupa yang ditujukan untuk penghormatan kepada sang Buddha.

Patung Buddha diletakkan pada altar yang berbingkai kayu dan ditutup dengan kaca/panil. Di depannya terdapat meja persembahan yang di atasnya terdapat wadah berisi minyak. Di dalam panil tersebut terdapat sebuah patung Buddha Aksobya berukuran lebih besar. Di depannya terdapat tiga buah patung Buddha Amitābha berukuran kecil. Di samping kiri-kanan terdapat bunga beserta jambangannya yang terbuat dari keramik serta beberapa wadah berbahan kaca.



Dibelakang patung Buddha ini terdapat sebuah altar beserta patung dengan penataan yang cukup mewah, dibandingkan dengan altar-altar lainnya. Meja persembahan/altar berukuran cukup panjang dengan hiasan/ukiran di setiap sisinya. Di atasnya terdapat tempat meletakkan dupa. Di samping kiri-kanan altar terdapat tempat untuk meletakkan lilin (?) terbuat dari logam (*stainless steel*). Dewa yang diarcakan di bagian ini adalah Kwan Sing Tee Kun atau kadang disebut *Kwan Kong*, atau *Kwan Tie Kong* (sesuai dengan nama/sebutan bagi vihara ini). Patung *Kwan Kong* disertai juga dengan kedua orang pengawalnya yang masing-masing terletak di sebelah kiri dan kanannya. Dirwayatkan *Kwan Tie Kong* atau *Kwan Sing Tee Kun* adalah seorang jenderal yang memiliki dedikasi yang tinggi, setia, jujur, bersolidaritas tinggi sehingga dihormati dan dipuja sebagai dewa yang memiliki sifat agung yang dimuliakan (Kitab *Kwan Sing Tee Kun*, tt: 22--27)

Patung *Kwan Tie Kong* diletakkan dalam sebuah bingkai terbuat dari kayu dan dilindungi dengan kaca. Bingkai kayu tersebut sangat mewah karena di setiap sisi dipenuhi dengan ornamen-ornamen, berukir dengan warna emas. Di depan bingkai tersebut terdapat sebuah altar dengan pola hias yang cukup mewah. Di atasnya terdapat cerat untuk tempat minyak. Altar yang digunakan untuk tempat persembahan terhadap Kwan Kong berukuran cukup panjang. Bagian depan terdapat panil-panil yang terbagi menjadi 3 bagian. Masing-masing

menggambarkan relief rusa sedangkan di bagian atas terdapat relief menggambarkan beberapa tokoh penunggang kuda yang dilengkapi dengan tombak dan pedang, kemungkinan menggambarkan kisah-kisah kepahlawanan *Kwan Kong* yang dikenal sebagai Dewa Perang.

Di atas/dipucuk piramid tersebut terdapat hiasan berupa pagoda. Di samping kiri-kanan altar *Kwan Kong* terdapat sebuah pilar yang merupakan pilar utama. Pilar tersebut dipenuhi dengan ukiran yang sangat mewah, bermotif naga dengan warna kuning (emas) dan merah.

Pada altar paling belakang, yang merupakan ruang suci utama terdapat tiga altar yang masing-masing dibingkai dan ditutup kaca. Di depannya terdapat masing-masing sebuah meja tempat meletakkan lilin dan dupa. Meja tersebut sisi depannya dipenuhi dengan ukiran berwarna emas. Altar sebelah kiri disekat menjadi dua, di sebelah kiri terdapat panil yang mencantumkan nama-nama dewa sedangkan disebelah kanannya terdapat beberapa arca dewa-dewa.



Altar yang di tengah terdapat patung Buddha berukuran cukup besar. Di depannya terdapat patung Buddha dengan posisi tidur dan patung dewa-dewi yang lain.

Altar sebelah kanan sama dengan altar sebelah kiri, yaitu disekat menjadi dua. Bagian sebelah kanan terdapat patung dewa-dewa, sedangkan yang di sebelah kanan adalah panil yang mencantumkan nama-nama dewa yang dipuja. Di bagian depan altar terdapat meja untuk meletakkan lilin dan dupa.

4. Simbol-simbol Religi

Ornamen yang terdapat di Vihara Setia Budi menjadikan vihara ini memiliki “jiwa” dan karakter yang khas, yang bertujuan untuk memenuhi pemuasan kebutuhan religi. Selain itu ornamen yang ada juga bertujuan untuk mengkomunikasikan konsep, ajaran dan falsafah dalam kehidupan masyarakat tersebut. Hiasan berupa naga menggapit pagoda atau mutiara

(*Siang Leng Pho Thak* = dua naga membangun rumah) yang terdapat di bagian atap merupakan simbol dari kesucian. Di tiap sisinya terdapat hiasan berupa naga yang merupakan makhluk yang dihormati dan pembawa berkah. Dinding bagian luar dihiasi dengan lambang-lambang yang membawa kebaikan, seperti kelelawar (pertanda rejeki dan panjang umur), kura-kura yang mengandung makna panjang umur, kekuatan dan daya tahan. Adapun lambang-lambang geomasi dianggap dapat mengusir pengaruh buruk yang menjadi ancaman bagi orang di dalamnya.

Di bagian gerbang depan dua hiasan berupa patung singa yang merupakan patung penjaga. Kedua patung ini merupakan lambang kekuatan yang agung dan megah. Kedua patung singa ini dimaksudkan untuk mencegah masuknya pengaruh-pengaruh jahat. Tiang-tiang penyangga bangunan dihiasai dengan simbol antara lain dengan hiasan naga yang merupakan simbol penjaga, perlindungan dan kekuasaan. Selain hal-hal tersebut di atas pada masyarakat Tionghoa dikenal juga beberapa simbol yang seringkali digunakan sebagai penghias dalam bangunan berarsitektur Tiongkok, seperti misalnya; Delapan simbol keabadian atau delapan simbol Pendeta Tao, yang meliputi: kipas, pedang, kendi dari buah labu, alat musik, sekerajang bunga, alat musik bambu dan bunga teratai. Delapan simbol Buddha, yang meliputi: roda hukum dan cakra, kulit kerang, payung, kanopi atau tenda, bunga teratai, kendi, ikan dan simpul yang tak putus. Delapan simbol kebahagiaan yang meliputi: mutiara, koin, obat dan tablet, cermin, lonceng dari batu, buku/kitab, daun penyembuh (*artemesia*) dan terompet dari cula badak (Hook, 1991: 397). Empat simbol kepandaian yang meliputi: papan catur, gulungan pustaka, satu set kitab dan bantal (Burling, 1953: 362).

Simbol-simbol tersebut selain merupakan persyaratan yang terdapat dalam ajaran Konghucu, juga merupakan sarana untuk memuaskan kebutuhan religi masyarakat penganutnya. Upacara-upacara keagamaan cukup banyak dilakukan berkaitan dengan sembahyang atau kebaktian yang dilakukan oleh penganut Tridharma di vihara ini, areal yang sempit tersebut akan semakin tambah sesak pada saat hari-hari besar keagamaan. Banyak upacara keagamaan yang diselenggarakan di halaman depan pada hari-hari besar keagamaan, seperti pembakaran uang kertas, atau persembahan pembagian makanan.

Ajaran Konghucu atau *Ru Jiao* adalah ajaran monoteis, yaitu ajaran yang hanya percaya pada satu Tuhan yang biasa disebut *Tian* (Tuhan Yang Maha Esa) atau *Shandi* (Tuhan Yang Maha Kuasa). Konsep Tuhan dalam ajaran Konghucu tidak dapat diperikan tetapi dapat dirasakan oleh orang beriman. Sifat kodrati atau watak sejati manusia (*Xing*) menurut ajaran Konghucu adalah bersih dan baik karena berasal dari Tuhan itu sendiri. Agar sifat ini

terpelihara, maka manusia perlu untuk menempuh jalan yang diberkati oleh Tuhan (Jalan Suci).

Di dalam ajaran Konghucu dikenal hubungan vertikal antara manusia dengan Tuhan dan hubungan horizontal, yaitu hubungan manusia dengan manusia. Ajaran-ajaran yang terdapat pada Konghucu yang menyangkut keseimbangan hubungan manusia dengan manusia dikenal dengan *Golden Rule* atau Hukum Emas yang bersifat *Yin* dan *Yang*.

Ajaran Konghucu menekankan bahwa manusia perlu memiliki “Tiga Pusaka Kehidupan, atau Tiga Mutiara Kebajikan atau Tiga Kebajikan Utama” yang disebut *Zhi*, *Ren*, dan *Yong*. *Zhi* berarti “Kebijaksanaan dan Pencerahan”. *Ren* berarti “Cinta Kasih” yang bersifat universal, dan *Yong* diartikan dengan “Keberanian”. Berani karena berdasarkan kebaikan.

Tempat ibadah umat Konghucu disebut dengan *Lithang*, *Miao (bio) Kongzi Miao*, *Kongcu Bio*, dan Kelenteng. *Lithang* merupakan tempat sembahyang dan juga tempat kebaktian secara berkala, biasanya setiap hari minggu atau tanggal 1 dan 15 penanggalan Imlek. Di tempat ini para umat mendapat siraman rohani. Vihara Setia Budi adalah merupakan sebuah *Miao* atau kelenteng yang merupakan tempat sembahyang. Selain itu vihara ini merupakan tempat ibadah penganut ajaran Tao dan Buddha Mahāyāna.

Altar utama pada vihara ini adalah dengan patung dari dewa utama berukuran lebih besar dengan perlakuan lebih istimewa. Patung dewa utama di Vihara Setia Budi adalah *Kwan Tie Kong* (*Kwan Sing Tee Kun*). Di belakang altar persembahan kepada *Kwan Kong* adalah merupakan altar persembahan kepada Buddha. Masyarakat Tionghoa mengenal Vihara Setia Budi adalah merupakan vihara tempat persembahan kepada Dewa *Kwan Kong*, *Kwang Tee*, *kwang Tie Kong* atau *Kwan Sing Tee Kun*. *Kwan Khong* dikenal juga sebagai dewa perang yang menguasai alam jagad dan langit. Pemujaan terhadap *Kwan Kong* diharapkan akan mampu memberikan keselamatan dan melepaskan dari bencana. Pada beberapa kesempatan *Kwan Khong* menjelma dan mengingatkan segala tingkah laku manusia, salah satunya adalah pada saat Dinasti Han Berkuasa. Pada masa itu dipercaya *Kwan Khong* merupakan seorang panglima perang yang sanggup mengatasi permasalahan kenegaraan yang ada. Pemujaan terhadap *Kwan Khong* memiliki arti yang lebih luas karena sebagai dewa, *Kwan Khong* merupakan pelindung bagi bumi, langit beserta segala isinya (Kitab Kwan Sing Tee Kun, tt. 22--27).

5. Penutup

Istilah vihara muncul mengikuti situasi politik yang ada pada saat itu. Hal ini mempengaruhi pada tampilan Kwan Tie Kong Bio sehingga kemudian berganti nama menjadi Vihara Setia Budi. Penamaan vihara lebih mengedepankan unsur-unsur Buddhisme, namun tidak dapat

dipungkiri bahwa tata cara ibadah di Vihara Setia Budi mengikuti tata cara ajaran Khonghucu, sebab semua persyaratan/perengkapan sembahyang yang ada berpedoman pada tata cara ajaran Khonghucu. Vihara Setia Budi dikenal juga dengan kelenteng *Kwan Tie Kong* atau *Kwan Tie Kong Bio*, merupakan kuil persembahan bagi Dewa *Kwan Tie Kong* atau *Kwan Sing Tee Kun*, Dewa Pelindung Bumi, Langit beserta isinya. Dewa itu merupakan dewa pelindung untuk segala urusan di dunia. Aspek-aspek yang terdapat di vihara ini sangat kuat menunjukkan hal tersebut. Hal ini tercermin dari wujud pengarcaan yang cukup besar dan mewah untuk patung Dewa *Kwan Kong*. Demikian juga dengan fokus pemujaan yang umum dilakukan oleh masyarakat etnis Tionghoa.

Kepustakaan

- Anonim, tt. *Kitab Suci Kwan Sing Tee Kun*. Situbondo-Mojokerto: Umat Tri Dharma
- Dewi, Puspa dkk. 2000. *Kelenteng Kuno di DKI Jakarta dan Jawa Barat*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Lombard, D dan Salmon 1980. *Les Chinois de Jakarta Temple et vie Colletive*. Michigan: Maison des Scienas de L'Homme. Terjemahan *Klenteng-klenteng Masyarakat Tionghoa di Jakarta*. Jakarta: Yayasan Cipta Loka Caraka
- Moerthiko, 1980. *Riwayat Kelenteng, Vihara dan Lithang: Tempat Ibadah Tri Dharma se Jawa*. Semarang: Sekretariat Empe Wong Kam Fu
- Oetomo, Repelita Wahyu, 2006. "Kelenteng Cin Buk Kiong", dalam *Berkala Arkeologi "Sangkhakala"* No. 18. Medan: Balai Arkeologi Medan, hlm. 61--67
- Rapoport, Amost, 1989. "Asal Mula Budaya Arsitektur", dalam *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga
- Susilowati, Nenggih, 2006. *Laporan Penelitian. Penelitian Arkeologi Di Pulau Rupa, Provinsi Riau*. Medan: Balai Arkeologi Medan
- Setiawan, dkk.1982. *Mengenal Klenteng Sam Poo Kong Gedung Batu Semarang*. Semarang: Yayasan Klenteng Sam poo Kong Gedung Batu
- Tanggok Dr. M. Ikhsan, 2005. *Mengenal lebih dekat "Agama Khonghucu di Indonesia"* Jakatra :Pelita Kebajikan

<http://indo.thearoengbinangproject.com/2010/04/vihara-setia-budi/>

PERSPEKTIF PERDAGANGAN MARITIM DI SELAT MALAKA BERDASARKAN DATA BARU HASIL OBSERVASI DI SITUS PULAU KOMPEI

Stanov Purnawibowo
Balai Arkeologi Medan

Abstract

The presence of new data on the observation of archaeological sites on Kompei Island in 2010 could provide variety of data and reinforce the interpretation with respect to the tracking of maritime trade activity on the Kompei Island. Through the formal research, spatial and temporal to which inherent in archaeological data, the data of observation in 2010 combined with the data from various observations will provide another illustration in the searching of maritime trade activities in the East Coast of Northern Sumatera.

Kata kunci: keramik, mata uang, perdagangan maritim

1. Pendahuluan

1.1. Latar belakang

Wilayah di sekitar Teluk Aru merupakan sebuah kawasan perairan yang terletak di pesisir timur Pulau Sumatera bagian utara, tepatnya berada di akhir aliran sungai Serangjaya yang bermuara ke Selat Malaka. Berdasarkan fakta dan data dari masa lalu, Selat Malaka merupakan jalur perdagangan yang ramai semenjak awal abad Masehi, yang disebut sebagai “jalur sutera laut”. Tentu saja, hal tersebut membawa pengaruh yang kuat terhadap pertumbuhan dan perkembangan beberapa lokasi di pesisir timur Pulau Sumatera, sebagai pusat pemerintahan maupun sebagai lokasi bandar perdagangan, baik dalam skala regional maupun internasional.

Pulau Kompei secara geografis terletak di sekitar Teluk Aru, lokasinya dipisahkan dari daratan pulau Sumatera oleh Sungai Serangjaya. Posisi pulau yang berada di pesisir timur Sumatera ini menghadap langsung ke selat Malaka. Bentang lahan pulau berupa daerah rawa yang banyak ditumbuhi mangrove (*Rhizophora Sp.*). Secara geografis Pulau Kompei terletak pada koordinat 4° 12' LU dan 98° 15' BT. Pulau Kompei secara administratif termasuk ke dalam wilayah Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara (McKinnon, 1981: 51). Dalam sumber sejarah, daerah Teluk Aru pada awal abad ke-16 berada di bawah kekuasaan Aceh, kemudian pada kurun waktu antara tahun 1795 hingga tahun 1811 dikuasai oleh Siak (Schader, 1918: 2 dalam McKinnon, 1981: 52). Pada abad ke-19 daerah Teluk Aru masuk dalam wilayah kekuasaan Kesultanan Langkat yang meliputi lima daerah administratif subdistrik, yaitu Pulau Kompei, Besitang, Lapan, Babalan dan Pulau Sembilan (McKinnon, 1981: 52). Berdasarkan catatan sejarah Tiongkok dari abad ke-7 Masehi, dapat diketahui

bahwa Pulau Kompei merupakan sebuah daerah otonom yang memiliki kekuatan tentara yang hebat sekitar lima ribu pasukan. Adapun catatan sejarah yang mengacu pada keberadaan dan eksistensi Pulau Kompei dicatat dalam *Hsin T'ang Shu*, Kompei pernah mengirim utusan/misi ke Dinasti T'ang di Tiongkok pada tahun 662 Masehi. Menurut *Chau Ju-Kua*, Pulau Kompei terletak di mulut jalan (muara sungai Serangjaya) serta banyaknya lokasi bagi kapal-kapal niaga yang beraktivitas di Pulau Kompei (McKinnon dan T.L. Sinar, 1981: 53--60).

Aktivitas penelitian arkeologis di Pulau Kompei telah dirintis sejak tahun 1974 dan 1977 oleh E. E. McKinnon dan T. L. Sinar berdasarkan referensi dari O. W. Wolters tahun 1970. Namun, pada masa berikutnya keberadaan Situs Pulau Kompei dan data arkeologinya seakan terkubur oleh waktu. Adapun data arkeologis yang ditemukan pada penelitian awal tersebut berupa fragmen keramik yang terdiri dari beberapa bentuk wadah dalam berbagai ukuran. Sebuah mangkuk *stoneware* utuh serta 95 pecahan fragmen keramik diduga dari berbagai macam wadah mangkuk dengan bentuk dan ukuran yang beragam, tetapi kebanyakan dari jenis mangkuk, serta satu buah mangkuk utuh. Beberapa di antaranya merupakan jenis keramik *Chingpai glazed porcelain*, *green-glazed Lungchuan (celadon) ware*, *grayish-yellow glazed porcelain*, *clear-glazed stoneware bowl* dengan warna *slip* putih, *white glazed stoneware bowl*. Beberapa temuan bata mirip dengan temuan di Situs Kota Cina. Selain itu juga ditemukan 36 keping mata uang logam yang telah mengalami korosi, mata uang tersebut terdiri atas 5 keping mata uang dari masa Dinasti T'ang abad ke-8 -- 10 Masehi; 27 keping mata uang dari masa Dinasti Song Utara abad ke-11 -- 12 Masehi; 3 keping mata uang tidak teridentifikasi, serta satu keping mata uang Hindia Belanda dengan angka tahun 1907 (McKinnon, 1981: 73). Selain hal tersebut, terdapat juga temuan mata uang yang berasal dari zaman Dinasti Ming (Sinar, *tt*: 7).

Pada awal tahun 2010, seorang peneliti dari Balai Arkeologi Medan beserta beberapa mahasiswa dari Universitas Negeri Medan dan beberapa orang dari Pusat Studi Sejarah dan Ilmu-ilmu Sosial (PUSSIS) Universitas Negeri Medan, mengadakan observasi arkeologis di Situs Pulau Kompei. Adapun lokasi observasi berada di sebuah lapangan kecil, yang berada di depan Sekolah Dasar Negeri (SDN) yang merupakan SD Negeri satu-satunya di Pulau Kompei. Data arkeologis yang berhasil didapat dari hasil observasi tahun 2010 tersebut di antaranya fragmen keramik, fragmen tembikar, mata uang logam dan manik-manik.

1.2. Permasalahan

Pada kesempatan kali ini, ruang lingkup pembahasan akan difokuskan pada temuan data arkeologi berupa fragmen keramik termasuk sebuah tembikar berglasir hijau, dan mata uang. Hal ini bertujuan untuk lebih fokus dalam membahas penentuan umur data secara relatif

melalui dua jenis objek materi tersebut, menambah keragaman jenis dan kuantitas data, serta menguatkan atau bila memungkinkan memunculkan interpretasi baru dalam perspektif kajian perdagangan maritim Internasional di Situs Pulau Kompei dan sekitarnya.

Adapun permasalahan yang akan coba dibahas dalam tulisan kali ini adalah:

1. Bagaimana gambaran umum kondisi aktivitas perdagangan maritim berdasarkan aspek *formal*, *spasial* dan *temporal* data fragmen keramik dan mata uang di situs Pulau Kompei pada masa lalu?
2. Adakah hubungan antara data arkeologi yang ditemukan di Pulau kompei dengan kronologi rentang waktu secara relatif berkenaan dengan aktivitas perdagangan maritim di Pulau Kompei secara khusus dan Selat Malaka umumnya?

1.3. Pendekatan konsep

Penelitian terhadap data keramik (*ware*) berpotensi untuk membantu penafsiran tentang kondisi masa lalu berkenaan dengan aktivitas perdagangan maritim di situs-situs yang terletak di daerah pesisir. Menurut Harkantiningasih (2006: 14), analisis keramik tidak semata-mata menghasilkan tipe keramik dari segi morfologis, tetapi juga lebih spesifik pada *ware* yang dapat ditelusuri sampai tempat asal dan jaman pembuatannya. Kunci pengamatan *ware* bertumpu pada karakteristik bahan dan glasir, memberi kemungkinan bagi kita untuk dapat mengidentifikasi keramik hasil penelitian arkeologi, sekalipun dalam keadaan tidak lengkap (pecahan). Selain itu, perlu juga diperhatikan bahwa keramik merupakan barang impor lintas wilayah yang memiliki makna tidak hanya sebagai barang yang berdiri sendiri, tetapi merupakan bagian dari aliran barang (*flow of goods*) dari tempat produksinya sampai ke konsumennya (Harkantiningasih, 2006: 6 -- 14).

Adapun dalam mengidentifikasi temuan fragmen keramik, terlebih dulu harus mencermati unsur bentuk utuh (aspek *formal*) dari keramik tersebut. Setelah itu dicermati unsur ruang (aspek *spasial*), yaitu tempat di mana benda itu ditemukan (situs), dan atau tempat asal benda itu dibuat (negara, provinsi, distrik, dan tungku). Data keramik asing dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk menelusuri aktivitas perdagangan maritim pada masa lalu, walaupun secara langsung ataupun tidak, data keramik harus didukung oleh data kontekstualnya, selain tiga aspek dasar objek material budaya (*formal*, *spasial*, dan *temporal*). Ditemukannya data mata uang Tiongkok dari berbagai masa pada observasi di situs tersebut, dapat memperkuat indikasi adanya aktivitas perdagangan maritim.

1.4. Metode penelitian

Dalam menelusuri keberadaan jejak perdagangan maritim di pesisir timur Sumatera bagian utara, khususnya di Pulau Kompei dilakukan dengan alur penalaran induktif dengan sifat

penelitian eksploratif. Alur penalaran induktif diawali oleh pengungkapan fakta-fakta khusus berupa data arkeologis dengan melakukan pendeskripsian terhadap data arkeologinya. Kemudian data tersebut dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan mengklasifikasikan berdasarkan aspek *formal*, *temporal* dan *spasialnya* untuk kemudian digabungkan dengan data serupa yang telah diteliti sebelumnya. Hal demikian bertujuan untuk mendapatkan suatu gambaran umum mengenai aktivitas perdagangan maritim di Situs Pulau Kompei.

Pada tahapan analisis digunakan analisis kualitatif yang meliputi variabel jenis, bentuk, dan asal data. Sedangkan analisis kuantitatif lebih ditekankan pada aspek kuantitas atau jumlah data serta keragaman data. Pada tahapan pembahasan dilakukan penggabungan hasil analisis kualitatif dan kuantitatif data baru hasil observasi dan data lama hasil penelitian sebelumnya.

2. Keramik, mata uang dan data lain

Fragmen keramik dan mata uang yang didapatkan dari hasil observasi di awal tahun 2010 terdiri dari 98 buah fragmen keramik termasuk satu buah tembikar berglasir hijau, sejumlah 18 keping mata uang logam, serta data lain yang ditemukan bersama fragmen keramik dan mata uang. Adapun deskripsi data arkeologi tersebut adalah sebagai berikut:

2.1. Fragmen keramik dan klasifikasinya

Fragmen keramik yang ditemukan seluruhnya dalam kondisi fragmentaris. Beberapa di antaranya, khususnya fragmen bagian badan sulit untuk diidentifikasi. Sebagian jenis fragmen keramik yang didapatkan dari observasi tahun 2010 tidak berbeda dengan data yang telah dipublikasikan pada tahun 1981, yaitu jenis keramik celadon khususnya *Lungchuan celadon* dengan ciri khas glasir hijau, keramik *Chingpai/Qingbai* dengan ciri khas glasir putih hingga putih kebiruan, serta jenis keramik *Coarse stone wares*. Adapun jenis data fragmen keramik baru meliputi beberapa jenis yang diduga keramik *temoku*, *sawankhalok*, serta tembikar yang berglasir hijau.

Jenis keramik *Celadon (green-glazed wares)*, yaitu jenis keramik yang memiliki ciri-ciri umum berwarna hijau dengan bahan dasar utama batuan. Warna hijau dihasilkan dari bahan utama mineral tembaga (*Cu*). Motif hias dengan teknik gores dan oles yang terdapat di bawah lapisan glasir (*underglaze ornament*) dengan motif hias flora ataupun fauna, biasanya pada bagian dasarnya tidak semuanya terglasir, hal ini disebabkan oleh proses pemberian glasir pada wadah yang ditumpuk. Keramik *celadon* yang ditemukan di Situs Kota Cina berasal dari daerah Provinsi Chekiang di Tiongkok, terutama dari *kiln* (tungku pembuatan keramik) di Lung Chuan. Jenis keramik ini yang paling banyak ditemukan, terdiri dari fragmen bagian

badan, tepian dan dasar. Dari semua sampel jenis ini dapat diketahui memiliki ketebalan 0,1 cm hingga 0,4 cm untuk bagian badan, diameter bagian kaki berkisar antara 4 cm hingga 5 cm, tinggi kaki berkisar antara 0,6 cm hingga 0,8 cm, dengan ketebalan lingkaran kaki 0,2 cm hingga 0,5 cm, diameter bagian tepian berkisar antara 4 cm hingga 14 cm dengan ketebalan tepian 0,2 cm hingga 0,6 cm. Adapun perkiraan bentuk wadah dari sampel data adalah mangkuk, vas, kendi, tempayan dan guci.

Coarse stone wares, yakni jenis keramik yang masih kasar dalam proses pembentukannya sehingga butiran-butiran (*biscuit*) pada bahan dasar yang berupa batuan masih nampak, yang memberikan kesan kasar pada bagian badan wadah. Jenis keramik ini biasanya disebut wadah air raksa/*mercury jar*. Sampel data yang didapat dari Pulau Kompei merupakan bagian dari badan wadah, tanpa glasir, bahan batuan, pada salah satu bagian sisinya (mungkin bagian dalam wadah) terdapat relief garis-garis menonjol yang sejajar, sedangkan pada sisi lainnya cenderung rata. Memiliki ketebalan bagian badan 0.2 cm hingga 0.3 cm.

Jenis keramik *Chingpai/Qingbai* merupakan jenis keramik yang identik dengan bentuk wadah relatif kecil ukurannya dan tipis. Bahan dasarnya menggunakan batuan dengan glasir warna putih/bening yang dihasilkan dari mineral silika (Si) yang terkadang mengalami efek samping dari pembakaran pada suhu yang tinggi, berupa retakan halus pada permukaan wadah yang sering disebut pecah seribu. Keramik *Chingpai* menjadi komoditas perdagangan setelah masa keemasan keramik celadon, keramik *Chingpai* diproduksi pada masa Dinasti Song hingga Dinasti Yuan yang berkisar antara abad ke-12 hingga akhir abad ke-14 (Ambary, 1984: 69). Dari sampel yang diperoleh, jenis keramik ini terdiri dari bagian badan, tepian, dan dasar. Adapun ketebalannya berkisar antara 0.1 cm hingga 0.6 cm untuk bagian badan dan bagian tepian memiliki ketebalan 0.1 cm hingga 0.3 cm, diameter bagian dasar berkisar antara 4 cm hingga 5 cm, serta diameter bagian tepian 14 cm hingga 16 cm. Bentuk diduga wadah mangkuk.

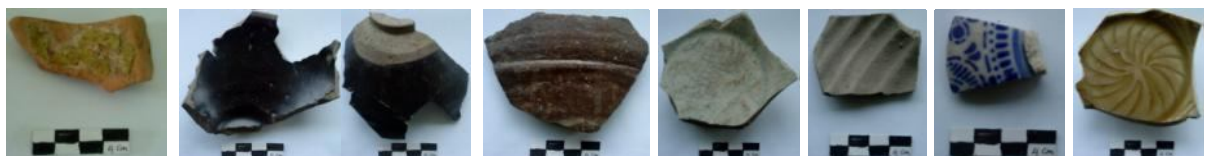
Keramik *temmoku* merupakan jenis keramik berglasir hitam dengan jejak alur pengolesan yang menggunakan kuas (?) di bawah glasir hitamnya. Jenis keramik ini diproduksi dari *kiln* (tungku pembuatan keramik) Fujian dan Jianyang yang membuat keramik hijau/celadon bersamaan dengan keramik hitam (*temmoku*). Keramik jenis ini diproduksi setelah masa keemasan dari produksi keramik jenis celadon pada akhir abad ke-12 Masehi. Jenis keramik *temmoku* yang didapat dari Situs Pulau Kompei berjumlah 1 buah, berbentuk mangkuk, yang tersisa merupakan bagian dasar, sebagian badan, serta tepian/*rim*, berdiameter dasar 4 cm dan tepian 14 cm, dengan ketebalan berkisar 0.2 cm hingga 0.6 cm. Pada bagian bawah badan hingga dasar tidak berglasir, mangkuk memiliki tinggi 5 cm.

Keramik *Sangkhalok/Sukhothai* berasal dari daerah Thailand, diproduksi dari masa yang sejaman dengan Kerajaan Sukhothai. Diproduksi dari *kiln* di daerah di sebelah utara kota tua Sukhothai dan Sri Satchanalai *kiln* dari abad ke-13 Masehi, dengan masa kejayaan produksi dan ekspor pada abad ke-15 Masehi serta mengalami masa akhir produksi (*discontinued production*) abad ke-16 Masehi yang diakibatkan oleh perang antara kerajaan Ayudhaya dan Burma. Adapun keramik ini memiliki ciri khas glasir berwarna coklat dengan pengglasiran pada bagian badan wadah tidak penuh hingga ke bagian kaki/*base*. Bahan yang digunakan menggunakan batuan (sumber: <http://www.thaiantiques.info/plates.htm>). Untuk jenis ini, sampel yang didapat merupakan fragmen bagian badan dengan ketebalan berkisar antara 0.4 cm hingga 1.5 cm, diperkirakan dari bentuk wadah tempayan atau guci.

Tembikar berglasir yang ditemukan di Pulau Kompei merupakan bagian badan dengan sedikit tepian yang sudah aus, memiliki warna glasir hijau dengan ketebalan glasir yang tipis dan kualitasnya buruk. Tembikar berglasir dari tanah liat halus berwarna merah muda ini memiliki ketebalan berkisar 0.9 cm hingga 1.2 cm. Berdasarkan referensi dari situs lain, jenis tembikar berglasir diduga berasal dari daerah Timur Tengah dengan rentang masa abad ke-9 -- 11 Masehi (Guillot dkk., 2008: 165--167). Dari sampel badan tersebut sangat sulit memperkirakannya, tetapi kemungkinan berasal dari bentuk wadah yang cukup besar ukurannya (tempayan ?).

Jenis berikutnya adalah fragmen keramik biru putih, yang diduga berasal dari abad ke-16 -- 17 Masehi, sampel data yang didapat berasal dari perkiraan bentuk mangkuk kecil, bagian dasar, bahan porselin, glasir putih dan hiasan di bawah glasir berwarna biru. Motif hias garis lengkung di bagian dalam, serta di bagian luar dekat kaki merupakan kombinasi motif geometris, garis-garis lengkung dan sejajar, serta lingkaran-lingkaran kecil dengan wana biru. Diameter bagian kaki 4 cm, tebal 0.2 cm hingga 0.6 cm, teknis hias dengan cara dilukis dan hiasan diletakkan di bawah glasir (*underglaze*).

Foto-foto sampel keramik



Keterangan foto dari kiri ke kanan: Tembikar berglasir, keramik *temmoku*, keramik *Sangkhalok*, keramik *chingpai*, keramik *coarse stone*, keramik biru putih, serta keramik *celadon*.

Tabel 1. Klasifikasi keramik

Dasar Klasifikasi	Hasil	Jumlah
Bagian	Badan	30
	Tepian/ <i>rim</i>	11
	Dasar/ <i>base</i>	57
	Total	98
Jenis	Chingpai/Qingbai	20
	Celadon	50
	Sangkhalok/Sukhothai	1
	Temoku	1
	Tembikar berglasir	1
	Coarse stone wares	1
	Biru putih	1
	<i>Unidentified</i>	23
	Total	98
Bentuk	Mangkok	54
	Vas	2
	Piring	1
	Guci	8
	Kendi	1
	Tempayan	6
	<i>Mercury jar</i>	1
	<i>Unidentified</i>	25
	Total	98
Asal	Dinasti Song Utara (X -- XII) M	58
	Dinasti Song Selatan (XII -- XIII) M	6
	Dinasti Song hingga Yuan (XI -- XIV) M	3
	Dinasti Yuan (XIII -- XIV) M	1
	Dinasti Ming (XV -- XVII) M	1
	Asia Tenggara daratan (XVI -- XVII) M	1
	Timur tengah (IX -- XI) M	1
	<i>Unidentified</i>	25
	Total	98

2.2. Mata uang dan klasifikasinya

Data arkeologis berupa mata uang yang diterbitkan pada tahun 1981 adalah sebanyak 36 keping mata uang yang berasal dari Tiongkok dari berbagai masa. Adapun mata uang yang ditemukan pada observasi tahun 2010 sebanyak 18 buah. Keseluruhannya telah mengalami korosi/patinasi berwarna hijau, serta tulisan Tionghoa yang beberapa dapat terlihat dengan jelas dan dapat diidentifikasi oleh McKinnon.

Mata uang berasal dari Tiongkok berjumlah 15 keping uang logam, menurut pembacaan E.E. McKinnon berasal dari rentang waktu abad ke-5 -- 12 Masehi. Berbentuk bulat dengan lubang persegi di bagian tengahnya. Diameter mata uang logam berkisar antara 2.1 cm hingga 2.5 cm, sedangkan lubang persegi di bagian tengahnya berkisar antara 0.3 cm x 0.3 cm hingga

0.5 cm hingga 0.5 cm.

Sedangkan mata uang logam yang berasal dari Hindia Belanda berjumlah 3 keping uang logam berwarna kuning tembaga, dua di antaranya memiliki lubang ditengah berbentuk bulat, serta 1 keping tanpa lubang di bagian tengah. Keseluruhan uang logam Hindia Belanda memiliki diameter 2.1 cm, serta lubang bagian tengah berdiameter 0.2 cm. menurut hasil pembacaan McKinnon 1 keping berasal dari tahun 1920, 1 keping berasal dari tahun 1938, serta 1 keping berasal dari tahun 1945. Keseluruhan kepingan uang logam yang berasal dari Hindia Belanda memiliki nilai mata uang 1 sen.

Dari keseluruhan jumlah mata uang yang ditemukan di tahun 2010, dapat diklasifikasikan berdasarkan:

1. Bahan dasar pembuatan mata uang.
2. Asal mata uang.

3. Masa/abad mata uang, lihat tabel 5.
4. Bentuk dan ada tidaknya lubang di bagian tengah mata uang, lihat tabel 6.

Klasifikasi mata uang berdasarkan bahan dasar pembuatannya keseluruhan temuan diperkirakan terbuat dari logam tembaga (Cu), hal tersebut dapat ditelusuri dari patinasi berwarna hijau yang terdapat pada temuan. Hal yang sama juga terdapat pada temuan mata uang hasil observasi di tahun 1970-an yang diperkirakan dibuat dari bahan yang sama dengan mata uang yang ditemukan pada observasi tahun 2010.

Klasifikasi mata uang berdasarkan asalnya dapat di bagi menjadi dua, yaitu yang berasal dari Tiongkok serta uang logam Hindia Belanda. Asal mata uang yang didapat dari hasil observasi dapat ditelusuri dari tulisan yang terdapat di bagian permukaan mata uang, yaitu berasal dari Tiongkok dan Hindia Belanda. Adapun secara kuantitas, mata uang yang berasal dari Tiongkok berjumlah 15 buah dan Hindia Belanda 3 buah berdasarkan analisis McKinnon tahun 2010.

Klasifikasi mata uang berdasarkan asal masanya merupakan hasil analisis dari McKinnon tahun 2010 adalah sebagai berikut:

Tabel 5 dan 6. Klasifikasi mata uang berdasarkan masa/abad dan bentuk lubang di bagian tengahnya

Masa	Jumlah	Bentuk lubang di tengah	Jumlah
Abad V -- VI M	1	Bulat	2
Abad XI M	7	Persegi	15
Abad XI -- XII M	4	Tanpa lubang	1
Abad XII M	3	Jumlah	18
Abad XX M	3		
Jumlah	18		

Foto-foto fragmen uang logam



Keterangan foto dari kiri ke kanan: mata uang logam abad ke-10 -- 11 M, abad ke-10 -- 12 M, serta Hindia Belanda

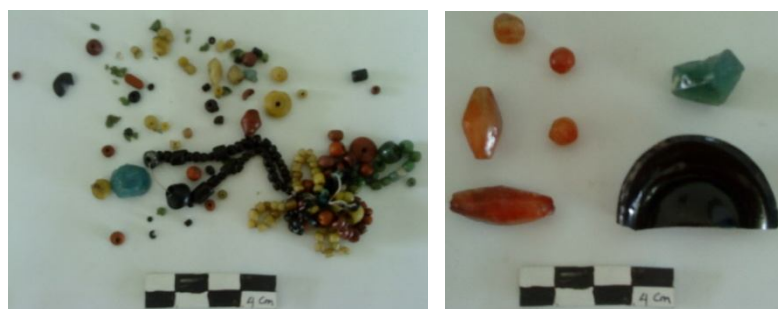
2.3. Data lain

Data lain yang ditemukan pada observasi di Pulau Kompei pada tahun 2010 adalah fragmen manik-manik, tembikar, serta kaca. Manik-manik yang ditemukan terdiri dari bentukan bulat kecil-kecil dengan lubang di bagian tengahnya. Manik-manik yang berukuran kecil berwarna

hijau, biru, merah, oranye, hitam dengan jumlah yang cukup banyak dengan ukuran tebal berkisar antara 0,02 cm hingga 0,5 cm, berbentuk silinder, bulat, elips, serta elips dampak yang sering disebut kelompok “Indo-Pasifik”. sedangkan manik-manik dari kornalin terdapat 2 buah berbentuk kerucut ganda berwarna merah muda memiliki kisaran panjang antara 1,7 cm hingga 2,5 cm dengan ketebalan berkisar antara 0,7 cm hingga 0,8 cm, bahan manik-manik diduga terbuat dari batuan, kaca, serta logam (Guillot, dkk., 2008:265 -- 266).

Adapun tembikar yang ditemukan bervariasi dari jenis tembikar berbahan tanah liat halus dan kasar, terdiri dari bagian tepian/*rim*, dan badan. Keseluruhan data fragmen tembikar sudah mengalami aus, sehingga tidak dapat lagi diketahui ada tidaknya motif hiasnya. Adapun fragmen kaca yang ditemukan memiliki warna hitam dan hijau-kebiruan. Fragmen kaca berwarna hitam diduga dari bagian dasar sebuah wadah (botol kecil?) dengan diameter 3,7 cm, tebal 0,2 cm hingga 0,3 cm. Sedangkan sampel fragmen kaca berwarna hijau-kebiruan memiliki ketebalan 0,7 cm hingga 0,8 cm, kemungkinan berasal dari bagian badan.

Foto manik-manik dan kaca



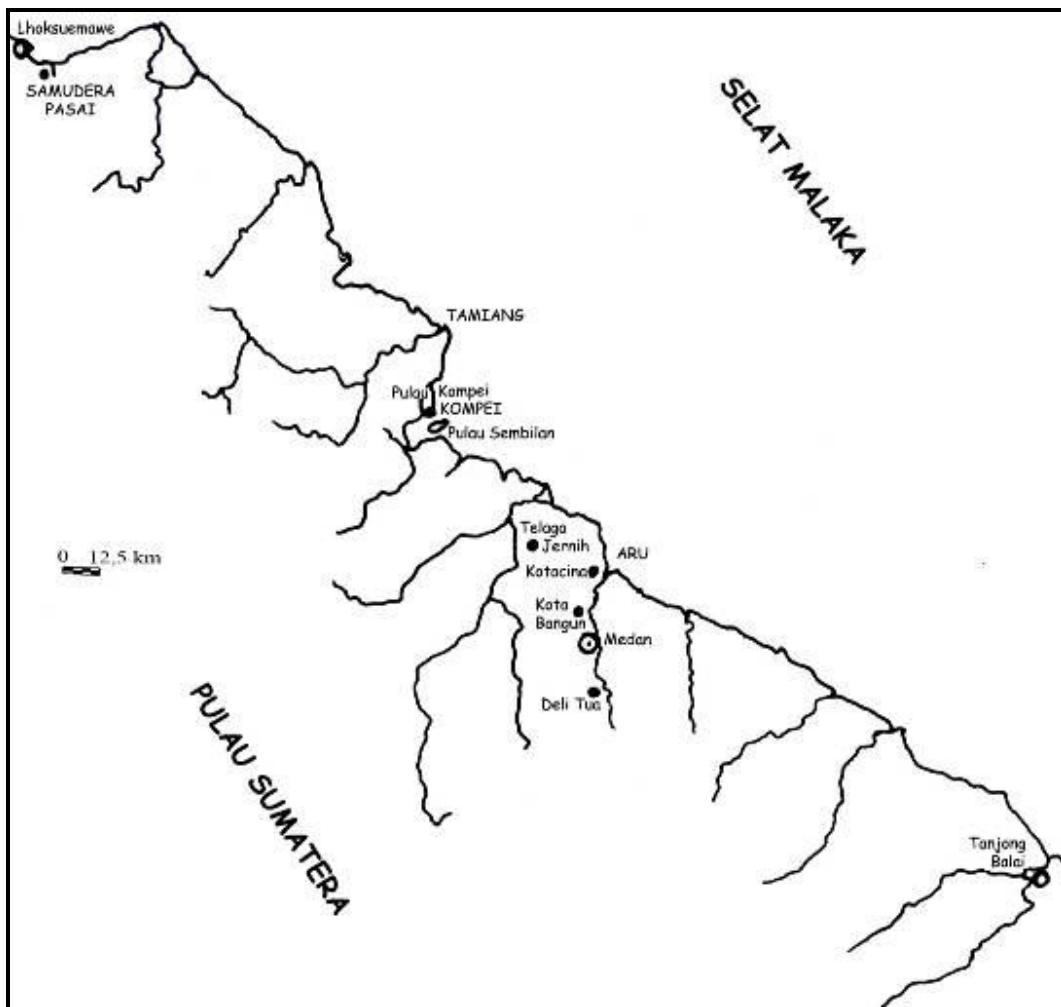
Keterangan dari kiri ke kanan: manik-manik berukuran kecil (Indo-Pasifik), manik-manik kornalin dan fragmen kaca

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil deskripsi dan klasifikasi data di atas, pembahasan data fragmen keramik, tembikar berglasir, dan mata uang dapat diungkapkan melalui beberapa aspek dasar yang terdapat pada objek material budaya yang menjadi data arkeologi, yaitu aspek *formal*, *spasial* dan *temporal*.

Aspek *formal* data yang ditemukan di situs Pulau Kompei secara akumulatif kualitatif dan kuantitatif berdasarkan klasifikasi bentuk berdasarkan rekonstruksi sederhana bagian dasar/*base* dan tepian/*rim* dari fragmen data yang ditemukan, serta ragam jenisnya. Total jumlah ragam wadah keramik yang ditemukan dalam aktivitas observasi 194 buah fragmen, dengan jumlah ragam bentuk wadah mangkuk 150 buah, vas 2 buah, piring 1 buah, guci 8 buah, kendi 1 buah, tempayan 6 buah, *mercury jar* 1 buah, serta *unidentified* 25 buah. Sebagian besar fragmen keramik yang tersisa merupakan bagian dasar baik pada observasi yang lalu maupun tahun 2010. Adapun data mata uang yang ditemukan pada observasi

tahun 2010 dibuat dari bahan tembaga yang terpatinasi, berbentuk bulat dengan kombinasi lubang bagian tengah bulat 2 buah dan persegi 5 buah.



Peta Lokasi Pulau Kompei (Sumber: McKinnon, 1981: 55, diperbaharui seperlunya)

Aspek *spasial* data fragmen keramik dan mata uang secara mikro, luasan lokasi observasi permukaan di tahun 2010 serta lokasi observasi di tahun 1970-an yang tidak jauh berbeda merupakan wilayah observasi dengan luasan bidang observasi permukaan yang tidak luas, tetapi secara kualitas dan kuantitas data yang diperoleh baik ragam jenisnya maupun jumlahnya dapat dikatakan sangat banyak dan beragam. Hal ini dapat dijadikan indikasi di lokasi tersebut pada masa lalu pernah menjadi lokasi aktivitas manusia, yang berkenaan dengan aktivitas perdagangan yang cukup ramai. Hal tersebut dapat tercermin dari kuantitas temuan observasi, ragam jenis data yang meliputi keberadaan benda-benda buatan luar Pulau Kompei, serta keberadaan mata uang asing yang diduga sebagai alat tukar dalam aktivitas perdagangan tersebut. Secara makro bila dilihat dari peta, berkenaan dengan lokasi geografis Situs Pulau Kompei menghadap langsung ke Selat Malaka, yang di masa lalu

menjadi jalur utama perdagangan maritim dari dan ke Nusantara. Aspek *spasial* (lokasi situs) tempat ditemukannya fragmen keramik dan mata uang tersebut dapat dikatakan sebagai lokasi yang sangat strategis, mengingat pada masa-masa yang sejaman dengan asal data di atas, Selat Malaka memiliki peranan penting dalam kancah perdagangan maritim, baik di level regional antarnusa, ataupun di level Internasional. Secara umum berdasarkan asal fragmen keramik dan mata uang berasal dari Tiongkok, Asia Tenggara, Timur Tengah, terutama mata uang ada yang berasal dari Hindia Belanda. Hal ini memungkinkan tingkat keteradukan data yang cukup tinggi di permukaan lapangan tersebut.

Aspek *temporal* data fragmen keramik dan mata uang meliputi asal masanya, yang kemudian dapat dirujuk relatif pertanggalannya. Fragmen keramik hasil observasi tahun 1970-an dengan tahun 2010 berasal dari abad ke-9 -- 10 ada tapi tidak diketahui jumlahnya dari penelitian tahun 1970-an, abad ke-10 -- 13 sebanyak 58 buah, abad ke-12 -- 13 sebanyak 6 buah, abad ke-11 -- 14 sebanyak 3 buah, abad ke-13 -- 14 sebanyak 1 buah, abad ke-15 -- 17 sebanyak 3 buah, serta *unidentified* sebanyak 25 buah. Adapun data mata uang yang ditemukan di Situs Pulau Kompei berdasarkan rentang waktunya adalah sebagai berikut: abad ke-6 -- 10 sebanyak 7 buah, abad ke-11 -- 12 sebanyak 38 buah, abad ke-20 sebanyak 4 buah.

Berdasarkan aspek *formal* dapat diketahui bertambahnya jumlah variasi jenis dan bentuk wadahnya perkiraan bentuknya serta didominasi oleh bentuk mangkuk dari jenis *chingpai* dan celadon. Aspek *spasial* dapat diketahui penambahan kuantitas berdasarkan daerah asal data yaitu Asia Tenggara, Timur Tengah untuk fragmen keramik dan tembikar, serta masih dominannya mata uang asal Tiongkok di Situs Pulau Kompei serta sedikit dari Hindia Belanda (dari masa yang lebih jauh). Adapun berdasarkan aspek *temporal*, dari kedua jenis data tersebut berkisar mulai sebelum abad ke-10, mencapai puncaknya berdasarkan jumlahan data yang berasal dari abad ke-10 -- 13, walaupun pada masa sesudahnya juga masih ada tetapi kuantitasnya kecil.

Ragam jenis barang setelah digabungkan hasil data observasi tahun 2010 dengan hasil observasi sebelumnya secara umum sama, akan tetapi variasi jenis sampel fragmen keramik bertambah yaitu dengan ditemukannya jenis tembikar berglasir, keramik *temmoku*, serta jenis keramik biru putih. Jenis mata uang logam pun bertambah jenisnya dengan ditemukannya mata uang logam Tiongkok yang berasal dari abad ke-5 -- 6 Masehi.

Berdasarkan kualitas dan kuantitas ragam jenis, asal dan masa data temuan, bila dibandingkan dengan luasan wilayah observasi yang tidak luas, dapat dikatakan cukup padat populasi temuannya. Hal ini tentu saja dapat dijadikan sebagai salah satu indikasi

keberadaan aktivitas perdagangan maritim antarbangsa di Situs Pulau Kompei dengan berbagai macam ragam komoditas dagang dengan volume perniagaan yang cukup besar.

4. Penutup

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kondisi umum aktivitas perdagangan maritim di Pulau Kompei berdasarkan aspek *formal*, *spasial* dan *temporal* kedua data tersebut mencerminkan aktivitas perdagangan mengalami naik turun (fluktuasi) dari masa ke masa, serta memiliki variasi ragam bentuk dan jenis dengan keberadaan tambahan data baru hasil observasi tahun 2010 dari aspek *formal*. Berdasarkan aspek *spasialnya*, mengindikasikan adanya relasi/hubungan dengan Tiongkok, Asia Tenggara dan Timur Tengah. Keberadaan data arkeologis di Situs Pulau Kompei tentu saja menunjukkan adanya korelasi antara ragam jenis barang komoditas perdagangan dengan tumbuh kembangnya Pulau Kompei sebagai lokasi perdagangan yang ramai pada masa kejayaan Selat Malaka sebagai jalur perdagangan maritim Internasional, yang mulai ramai pada abad ke-10 Masehi hingga abad ke-13 Masehi yang didominasi oleh komoditas perdagangan dari Tiongkok, hal tersebut tercermin dari kuantitas asal data yang dominan berasal dari Tiongkok, walaupun tidak menutup kemungkinan keberadaan hubungan dagang dengan daerah Asia Tenggara dan Timur Tengah.

Kepustakaan

- Ambary, H. Muarif, 1984. "Further Notes on Classification of Ceramics from the Excavation of Kota Cina", dalam *Studies on Ceramics*, Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, hlm. 63--72
- Guillot, Claude dkk., 2008. *Barus Seribu Tahun yang Lalu*. Seri Terjemahan Arkeologi No. 9. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, École Française d'Extrême-Orient, Association Archipel, Puslitbang Arkenas, dan Forum Jakarta-Paris
- Harkantiningih, Naniek, 2006. *Aspek Arkeologi dalam Penelitian Keramik*. Orasi Pengukuhan Profesor Riset Bidang Arkeologi. Jakarta: Puslitbang Arkenas
- Kinnon, E. E. Mc, dan T. L. Sinar, 1981. "A Note on Pulau Kompei in Aru Bay, Northeastern Sumatera", dalam *INDONESIA* Vol. 32. Southeast Asia Programme, Cornell University. hal 49 – 73
- Sinar, T. Luckman, tt. *Bangun dan Runtuhnya Kerajaan Melayu di Sumatera Timur*. Medan

<http://www.koh-antique.com/history/historytang5dynasty.htm> , diunduh 28 Juli 2010

<http://www.kompas.com> , diunduh 28 Juli 2010

<http://www.sportstune.com/chinese/coin/shunhuayuan.html> , diunduh 22 April 2009

<http://www.thaiantiques.info/plates.htm>, diunduh 28 Juli 2010

SITUS LOBU DOLOK, MAKAM KUNO DI KAWASAN PADANG LAWAS SEKITAR ABAD KE-17 MASEHI

Sukawati Susetyo
Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional

Abstract

As a sacred tomb, Lobu Dolok is not maintained properly. This is because the tomb is situated on a hilltop. Although the sacred, none of people know who is buried and what the meaning of these remains. This article attempts to make an interpretation based on signs left by the form of inscriptions, statues of women and men as well as a relief of vulva.

Kata kunci: Makam Lobu Dolok, interpretasi, tanda

1. Pendahuluan

Makam kuno *Lobu*¹ Dolok terdapat di Dusun Aek Tolong Tonga, Desa Aek Tolong, Kecamatan Padang Bolak, Kabupaten Padang Lawas Utara, Provinsi Sumatera Utara. Di samping makam Lobu Dolok ini, di tepian daerah aliran sungai (DAS) Sirumambe juga dijumpai peninggalan serupa (berbentuk makam) - berturut-turut dari yang jarak paling dekat hingga menjauhi Makam Lobu Dolok- adalah Makam Aek Tolong Huta Jae, Aek Korsik, Padang Bujur dan Situs Batugana. Secara umum makam-makam yang terdapat di DAS Sirumambe berada di kawasan Padang Lawas yang dikenal dengan tinggalan arkeologis berupa biaro-biaro dan prasasti dari masa Hindu-Buddha.

Bila dibandingkan dengan keempat situs lainnya yang menempati area tanah dataran, maka keistimewaan Situs Lobu Dolok adalah letaknya yang berada di puncak bukit. Sedangkan jika ditinjau dari bentuk denahnya, makam Lobu Dolok dan makam Aek Tolong Huta Jae berbentuk segi empat, sedangkan makam Batugana berbentuk huruf U, Padang Bujur dan Aek Korsik berbentuk lingkaran.

Berdasarkan data-data tersebut maka permasalahan yang muncul adalah: Mengapa makam Lobu Dolok berada di atas bukit ? Berdasarkan tanda-tanda yang ditinggalkan, apakah dapat diketahui makna dan kronologi Situs Makam Lobu Dolok ?

2. Pendekatan

Penelitian yang telah dilakukan pada Situs Makam Lobu Dolok dengan melakukan wawancara pada beberapa orang tua di desa, tidak didapatkan keterangan yang dapat mengungkapkan makna yang terkandung pada situs tersebut -karena penduduk setempat tidak mengetahuinya-. Interpretasi dilakukan berdasarkan tanda-tanda/symbol yang terdapat

¹ *Lobu* dalam bahasa Batak berarti kampung lama yang ditinggalkan.

pada situs. Oleh karena digunakan tanda/symbol maka pendekatan yang dilakukan adalah semiotik.

Semiotik adalah teori dan analisis berbagai tanda (*signs*) dan pemaknaan (*signification*). Sementara orang menganggap semiotik terbatas hanya sebagai alat analisis, oleh karena itu sebagian orang menganggap semiotik sebagai ancangan (*approach*). Di samping itu ada juga yang menganggap semiotik sebagai metode dan cabang ilmu (Hidayat, 2004: 76). Salah seorang pelopor semiotika, Charles Sanders Peirce (1857-1913) berpendapat bahwa tanda (*signe*) adalah alat informasi, dan mengacu pada suatu objek, baik objek konkrit maupun khayalan. Pengalaman dan daya pikir seseorang memegang peranan penting dalam menginterpretasikan tanda. Dalam studi Peirce tanda disebut *representamen*, sedangkan gagasan yang menafsirkannya disebut *interpretant*. *Representamen* yang mewakili atau merepresentasikan tanda mengungkapkan makna jika gagasan atau konsepnya dapat dihubungkan dengan sesuatu yang lain yang sudah ada dalam pikiran interpretnya. Apa yang diacu oleh tanda disebut *object* (*designatum*, *denotatum*) atau *referent* (acuan) (Husein, 2004: 268).

Tanda yang dimaksudkan dalam tulisan ini adalah: keletakan situs yang berada di puncak bukit, terdapatnya relief tokoh, relief *vulva*, dan relief *gorga*, di samping itu juga tiga prasasti yang digoreskan pada batu menggunakan aksara dan bahasa Batak. Seperti diketahui bahwa prasasti merupakan catatan penting yang dianggap dapat mewakili keadaan saat prasasti itu dibuat. Melalui pendekatan semiotik diharapkan dapat menjawab permasalahan di atas.

3. Makam-makam kuno

Makam kuno *Lobu Dolok* secara astronomis berada pada 1°28,22' LU 99°32,40' BT.² Situs tersebut dikeramatkan oleh penduduk, terletak di puncak bukit dengan ketinggian + 240 meter di atas permukaan laut (dpl), jarak situs ke sungai terdekat yaitu Sungai Sirumambe sekitar 500 meter. Permukiman penduduk desa Aek Tolong berada pada + 150 meter dpl., atau di kaki bukit Lobu Dolok. Bukit yang dilalui menuju situs cukup terjal dengan kemiringan sekitar 45°, yang pada bagian lerengnya ditanami pohon karet. Pada saat penulis mengadakan penelitian, keadaan makam ditumbuhi semak belukar yang cukup tinggi sehingga agak menyulitkan kegiatan penelitian. Meskipun dikeramatkan tetapi makam tersebut tidak cukup mendapat perawatan oleh penduduk, mungkin karena lokasinya yang sulit dijangkau. Penduduk sekitar hanya memberikan pernyataan bahwa kedua makam tersebut adalah makam nenek moyang mereka.

² Situs Lobu Dolok berada di daerah Padang Lawas, suatu kawasan dengan situs dari masa Hindu Buddha yang luasnya sekitar 1500 km², tinggalannya berbentuk bangunan candi (biaro) setidaknya berjumlah 16 biaro.



Foto 1. Makam Lobu Dolok 1



Foto 2. Makam Lobu Dolok 2

Kedua makam tersebut berdenah persegi empat di bagian pinggirnya ditanam lempengan batu pipih, dengan ukuran batu tidak sama. Susunan batu seperti ini mengingatkan kita pada tatanan batu jaman megalitik. Kedua makam berorientasi 20° utara yang dipisahkan oleh jarak 17,5 meter. Untuk selanjutnya masing-masing makam disebut Lobu Dolok 1 dan Lobu Dolok 2.

Makam Lobu Dolok 1 berdenah persegi panjang berukuran 3 X 6 meter, di sekelilingnya ditanamkan lempengan batu-batu dengan ukuran tidak sama. Satu lempengan batu pada sisi barat laut dipahatkan tokoh laki-laki dengan pemahatan sangat sederhana, sedangkan lempengan batu di kanan kirinya bertuliskan aksara Batak Kuno yang disebut Prasasti Lobu Dolok 1 dan 2. Pada satu lempengan batu di bagian tengah sisi selatan dipahatkan tokoh wanita dengan penggambaran sederhana, di belakang relief tersebut terdapat pahatan lengkung mirip "*prabha*"³. Selain itu masih terdapat satu batu bertulisan pada makam ini yang selanjutnya disebut Prasasti Lobu Dolok 3. Berikut adalah transkripsi prasasti Lobu Dolok 1, 2 dan 3 (Setianingsih, dkk., 2003):



Foto 3. Prasasti Lobu Dolok 1

Transkripsi:

1. Prasasti 1: *ga tak di bana*
2. Prasasti 2: *para dat*
3. Prasasti 3: *paru hum*

artinya:

1. Prasasti 1: sirihkanlah saya
2. Prasasti 2: yang melakukan adat/yang mengikuti adat
3. Prasasti 3: yang melakukan hukum/yang mengikuti hukum

Selanjutnya makam Lobu Dolok 2 berdenah persegi panjang dengan ukuran 7,2 X 4 meter. Batu-batu pembatas makam berukuran tidak sama. Pada salah satu lempengan batu di sisi

³ *Prabha* merupakan tanda kedewaan yang biasanya dipahatkan mengelilingi kepala arca dewa pada masa Hindu-Buddha. *Prabha* masih berlanjut pada masyarakat beragama (Kristen dan Islam) yang disebut *halo* (*sirascakra*).

selatan dipahatkan motif *gorga*, yaitu motif hias yang sering dijumpai pada rumah adat Batak. Salah satu lempengan batu di sisi barat yang berukuran 33 X 34 cm dipahatkan motif *vulva*.

Salah satu makam di sekitar DAS Sirumambe yang lokasinya tidak jauh dari Situs Lobu Dolok adalah Makam Aek Tolong Hutajae. Makam itu terdapat di Dusun Aek Tolong Huta Jae, Desa Aek Tolong. Tinggalan budaya pada situs ini berupa bangunan “megalitik” yang terdiri dari susunan beberapa papan batu membentuk segi empat berukuran 5,5 X 4,5 meter, dengan orientasi 37° utara. Situs ini berada pada ketinggian +162 meter dpl.

Kemudian makam Aek Korsik (1°27,26' LS 99° 32,13' BT) secara administratif terletak di Dusun Aek Korsik, Desa Aek Tolong, Kecamatan Padang Bolak, Kabupaten Padang Lawas Utara, dengan ketinggian sekitar + 130 meter dpl. Situs tersebut berbentuk makam yang terdiri dari lempengan batu putih dengan susunan melingkar dan pada bagian tengahnya terdapat batu tegak dengan bagian atas agak melengkung (Foto 4).



Foto 4. Makam Aek Korsik

Menurut keterangan penduduk setempat makam Aek Korsik adalah makam leluhur mereka yaitu Jama i Taon dan kedua anaknya. Makam Jama i Taon berada di sebelah timur laut makam anak pertama, sedangkan makam anak kedua terletak di tenggara makam anak pertama. Makam Jama i Taon berukuran 10 X 4 meter dan berjarak 10,5 meter dari makam anak pertama. Makam anak pertama berukuran 5,4 X 4,3 meter dan berjarak 2 meter dari makam anak kedua. Makam anak kedua berukuran 6 X 5 meter.

Situs Padang Bujur (1°25,46' LS 99°30,70' BT) secara administratif termasuk dalam Desa Padang Bujur, Kecamatan Padang Bolak Julu, Kabupaten Padang Lawas Utara. Secara topografis berada pada tanah dataran, 200 meter di sebelah utara makam tersebut mengalir Sungai Sirumambe. Pada situs tersebut terdapat 2 tinggalan yang menempati dua lokasi terpisah dengan jarak sekitar 100 meter. Tinggalan yang pertama berupa bangunan

“megalitik” yang terdiri dari susunan papan-papan batu, sedangkan tinggalan yang lain berupa lapik *stambha* berbentuk lingkaran yang di sekelilingnya dipahatkan *padma* dan *banaspati* (kepala *kālā*).

Bangunan makam Padang Bujur sudah diberi cungkup, makam disusun oleh 15 lempengan batu dengan susunan menyerupai bangunan megalitik dengan denah berbentuk huruf U. Ukuran dari sisi utara ke sisi selatan 4,5 meter, dan ukuran dari sisi barat ke timur 6,3 meter. Satu lempengan batu dipahatkan relief ular dan satu lainnya relief dua ekor biawak yang saling bertolak belakang. Prasasti tersebut menyebutkan nama Raja Soritaon (Schnitger, 1938). Batu dengan relief sepasang biawak berada di sudut timurlaut, terdapat prasasti dengan aksara Batak. Sedangkan papan batu dengan pahatan relief ular berada di sudut baratdaya.



Foto 5. Makam Padang Bujur



Foto 6. Makam Batu Gana

Situs Batugana secara administratif terletak di Desa Batugana, Kecamatan Padang Bolak, Kabupaten Padang Lawas Utara, pada ketinggian +130 meter dpl. dan berada pada tanah dataran. Situs Batugana berupa bangunan makam berbentuk bangunan megalitik yang terdiri dari papan-papan batu disusun membentuk denah empat persegi panjang membujur arah timur-barat berukuran 4,7 X 7,2 meter. Masing-masing batu mempunyai ukuran berbeda, namun ketebalannya hampir sama yaitu 10 cm. Pada salah satu papan batu yang terletak di sisi barat terdapat tulisan dengan bahasa Batak dan aksara Batak Kuno. Secara ringkas prasasti tersebut berisi tentang peringatan kepada penduduk supaya tidak melanggar peraturan yang sudah ditetapkan, namun tidak diterangkan siapa yang dimakamkan (Setianingsih, dkk., 2003: 49).

4. Interpretasi tanda pada Makam Lobu Dolok

Lokasi penelitian yang dikaji dalam tulisan ini berada pada pemukiman yang dihuni oleh etnis Batak. Oleh karena itu yang menjadi acuan adalah konsep kepercayaan terhadap penguburan pada masyarakat Batak. Sebelum masuk pengaruh agama Hindu, Islam, dan Kristen, masyarakat Batak pada mulanya belum mengenal nama dan istilah dewa-dewa. Kepercayaan yang dianut oleh etnis Batak kuno adalah kepercayaan kepada arwah leluhur

serta kepercayaan kepada benda-benda mati. Benda-benda mati seperti gunung, pohon, dan batu dipercayai memiliki *tondi* (roh) yang kalau dianggap keramat akan dijadikan tempat yang sakral (tempat sembah). Masyarakat Batak juga percaya kepada arwah leluhur yang dapat menyebabkan beberapa penyakit atau malapetaka bagi manusia. Penghormatan dan penyembahan yang dilakukan kepada arwah leluhur akan mendatangkan keselamatan dan kesejahteraan. Kuasa-kuasa inilah yang paling ditakuti dalam kehidupan orang Batak di dunia ini dan yang sangat dekat sekali dengan aktifitas manusia (Napitupulu, 1964).

Pikiran masyarakat Batak yang *animisme* tersebut lebih peka terhadap kegiatan roh (*begu*) oleh karena itu mereka menyebut dirinya *sipelebegu* (pemuja roh). *Begu* mencakup roh orang yang sudah mati dan roh-roh alam, yang dapat digolongkan ke dalam roh-roh yang jahat yang dapat menyusahkan orang-, atau roh yang jika disembah dan diberi sesajen dapat dibujuk untuk memberikan berkat duniawi. Roh-roh inilah yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, dan sebagian besar penduduk menggantungkan nasib kepadanya, agar terhindar dari penyakit pada hewan/manusia, kematian pada saat melahirkan, bencana alam, dan lain-lain. *Begu* yang ditakuti adalah yang berasal dari orang yang mati mendadak, yang tidak mempunyai anak, dan wanita yang meninggal karena melahirkan, penderita kusta, atau orang bunuh diri. Kepada *begu* yang dianggap jahat dan menakutkan ini tidak diberikan sesajen (Vergouwen, 1986: 81--82).

Dari uraian mengenai adanya pemujaan terhadap roh pada masyarakat Batak, maka diduga makam kuno Lobu Dolok dahulu merupakan makam leluhur yang dipuja karena dipercaya dapat memberikan berkah bagi yang memujanya. Asumsi ini didasarkan pada adanya prasasti yang berbunyi: *ga tak di ba na* yang artinya "sirihkanlah saya". Kalimat tersebut mengindikasikan bahwa pembuat prasasti meminta kepada anak cucunya supaya selalu mengingat dan menghormati leluhur mereka yang dimakamkan tersebut. Caranya adalah dengan memberikan sesaji/persembahan. Adapun relief yang dipahatkan yang menggambarkan tokoh laki-laki dan wanita pada batu di situs tersebut mungkin adalah tokoh yang dimaksudkan –untuk dipuja- meskipun sukar untuk menyimpulkan bahwa perwujudannya seperti penggambarannya dalam relief itu.

Adanya kepercayaan *animisme/dinamisme* pada masyarakat Batak juga diketahui dari naskah-naskah Batak Kuno. Sebelum masuknya agama Islam dan Kristen, kepercayaan yang dianut merupakan pembauran antara dua unsur, yaitu kepercayaan jaman megalitik dengan kepercayaan masa Hindu-Buddha (Hasibuan, 1985). Wujud kepercayaan tersebut berupa pemujaan terhadap arca leluhur (nenek moyang) (*Laon na Bolon*) yang diarcakan dalam bentuk tokoh laki-laki dan perempuan sebagai pelindung untuk menanggulangi kesulitan/masalah yang dihadapi oleh marga tertentu, desa atau keluarga. Karena fungsinya

sebagai pelindung kampung dan sawah dari serangan musuh maka pada masa Megalitik arca tokoh sering ditempatkan di suatu tempat, misalnya di pinggir kampung, di bawah pohon beringin, di atas bukit dan di tepi sungai. Masyarakat percaya bahwa arca tersebut dapat dihidupkan lewat upacara dengan memberi pupuk pada lubang yang disediakan di dalam tubuh arca. Lewat suatu upacara akan timbul kekuatan untuk mengusir musuh atau roh-roh jahat (Simanjuntak, 1977).

Selain prasasti yang menyebutkan agar melakukan persembahan/sesajian, dua prasasti lainnya bertulisan: *para dat* (= yang melaksanakan/mengikuti adat) dan *paru hum* (= yang melaksanakan/mengikuti) hukum. Prasasti tersebut dimaksudkan agar masyarakat selalu patuh dan mengikuti aturan (hukum) adat yang berlaku. Hukum adat adalah hukum yang dibuat oleh masyarakat adat agar tercipta ketertiban pada masyarakat tersebut. Dari studi mengenai hukum adat masyarakat Batak Toba yang dilakukan oleh Vergouwen diketahui bahwa dalam pranata kehidupan sehari-hari masyarakat Batak diatur oleh hukum adat yang meliputi kekerabatan, hukum perkawinan, warisan, hak kepemilikan tanah, hukum yang berkaitan dengan hutang piutang, dan lain-lain (Vergouwen, 1986). Tampaknya hukum adat tersebut sudah dimiliki oleh penduduk dalam waktu yang sangat lama, saat situs Lobu Dolok masih difungsikan.

Cukup menarik adalah adanya pahatan "*vulva*" pada salah satu batu pada makam Lobu Dolok 2. Penggambaran *vulva* sebagai simbol kesuburan adalah sesuatu yang universal, yang tidak hanya di jumpai di Indonesia.⁴ Terdapatnya pahatan *vulva* pada situs ini tampaknya merupakan simbol permohonan agar daerah tempat mereka tinggal selalu dikaruniai kesuburan sehingga tetap dapat melangsungkan kehidupan.

Dalam seni hias pada masa Hindu Buddha, simbol alat kelamin wanita biasanya berpasangan dengan alat kelamin laki-laki misalnya relief pada gapura Candi Sukuh. Relief di Candi Sukuh tersebut selain mengandung *sengkalan memet* yang menunjukkan pertanggalan, juga berfungsi sebagai "*suwuk*" yaitu pengusir roh jahat. Motif alat kelamin laki-laki dan perempuan yang dimaksudkan sebagai pengusir roh jahat seperti ini telah ada sejak jaman Prasejarah, contohnya pada sukubangsa Dayak yang disebut motif hiasan *kelot* (Padmapuspita, tt. 12--13). Bertolak dari pendapat tersebut maka di samping sebagai simbol kesuburan pahatan relief *vulva* pada situs Lobu Dolok dapat dikaitkan juga sebagai penolak bala/pengusir roh jahat.

⁴ *Vulva* sebagai lambang bumi (kesuburan) juga dijumpai di Peru, New York, periksa Hall, 1991.



Foto 7. Pahatan vulva



Foto 8. Motif gorga

Di antara tatanan batu pada Makam Lobu Dolok 2, terdapat suatu batu dengan pahatan relief bermotif sulur dikombinasikan dengan hiasan geometris. Motif ini menyerupai motif “gorga” yang banyak dijumpai pada bagian depan (dan samping) rumah adat Batak, juga pada bangunan kubur yang bercorak prasejarah maupun modern. Adapun motif sulur merupakan salah satu unsur asli yang pertama kali ditemukan pada budaya paleometalik Dongson, di samping motif-motif asli lainnya seperti spiral atau pilin berganda, hiasan geometris berupa segi empat, bulatan, tumpal, dan belah ketupat. Motif sulur ini oleh masyarakat Batak sering disebut “*andar ni tao*”, karena bentuknya yang menyerupai rumput danau atau rumput laut (Simanjuntak, dkk., 1996: 41).

Seperti sudah dipaparkan di muka bahwa keistimewaan Situs Lobu Dolok dari situs-situs lain di sepanjang DAS Sirumambe adalah lokasinya yang berada di puncak bukit. Pemakaman di bukit (tempat yang tinggi/ditinggikan) sudah ada sejak jaman Megalitik. Tradisi menempatkan makam pada tempat yang tinggi seperti pada bukit, berkaitan dengan kepercayaan tempat roh para leluhur yang “bersemayam” di gunung atau tempat yang tinggi.

Mengenai gambaran bahwa roh pelindung desa berada di puncak gunung dan sewaktu-waktu dapat dimintai pertolongan terdapat di hampir seluruh pulau di Indonesia. Nama roh tadi biasanya disebut *Hyang*, dan itu tercermin pada nama-nama gunung-gunung di Indonesia misalnya *Parahyangan* (Priyangan), *Dihyang* (Dieng), *San Hyang to Langkir* yang bersemayam di Gunung Agung Bali dan lain-lain (Padmapuspita, *tt*).

Penempatan makam di puncak bukit atau di tempat yang tinggi (ditinggikan) juga dijumpai pada saat orang sudah mengenal agama Islam dan Kristen. Di dalam hukum Islam disebutkan mengenai hal-hal yang dianjurkan dan hal-hal yang terlarang. Salah satu cara penguburan yang baik dan termasuk *sunnah* dikemukakan oleh Kramers sebagai berikut: “Kubur lebih baik ditinggikan dari tanah di sekitarnya, agar supaya diketahui” (Hadist ini dikemukakan oleh Baihaqi) (Ambary, 1986). Beberapa makam kuno di Sumatera yang

terletak di atas bukit, misalnya makam Cot-Asana (Samudra Pasai), Komplek Makam Sultan Daya di Lamno, Makam Papan Tinggi dan Bukit Mahligai (Barus). Di Jawa juga banyak makam yang terletak di atas bukit misalnya Gunung Jati (Cirebon), Imogiri (Yogyakarta), Makam Giri (Gresik) dan lain-lain (Ambary, 1986: 148). Sedangkan makam-makam sebagian orang Batak pada saat ini terletak di bukit-bukit atau tempat yang ditinggikan seperti *tambak* dan *tugu*, yang dijumpai di Pulau Samosir dan sekitarnya.

Makam Lobu Dolok berorientasi ke utara-selatan, demikian juga makam yang ditemui di Aek Tolong Huta Jae. Makam yang orientasinya utara-selatan mengindikasikan bahwa makam tersebut berasal dari masa sesudah mendapat pengaruh agama Islam. Dari data ini barangkali kronologi situs dapat ditempatkan pada masa sesudah agama Islam masuk di daerah tersebut. Meskipun pendukung situs sudah menganut agama (Islam) namun kepercayaan asli mereka yang bersumber pada tradisi nenek moyang mereka masih dianut. Penduduk yang tinggal di sekitar Situs Lobu Dolok pada saat ini beragama Islam, seperti halnya mayoritas penduduk suku Batak Mandailing pada umumnya.

Kronologi situs terbantu oleh adanya Prasasti Lobu Dolok yang bertuliskan aksara Batak Kuno. Jenis aksara yang muncul mulai sekitar abad ke-17 Masehi di beberapa wilayah Nusantara merupakan perkembangan dari aksara turunan India.⁵ Aksara lokal tersebut merupakan kelanjutan dari huruf turunan India, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya suatu inskripsi dari Si Topayan, Padang Lawas. Aksara yang digunakan adalah prototype aksara Batak atau merupakan aksara peralihan dari aksara Jawa Kuno akhir ke aksara lokal Sumatera (Hardiati, 2002: 5). Prasasti Lobu Dolok menggunakan aksara Batak Kuno. Oleh karena itu diduga bahwa prasasti –dan situs- tersebut berasal abad ke-17 Masehi, atau sesudahnya.

5. Penutup

Situs Lobu Dolok berupa makam yang disusun dari lempengan batu menyerupai tatanan batu jaman Megalitik, situs ini berada di puncak bukit. Dari lempengan batu penyusunnya di antaranya ada yang berpahatkan relief tokoh, relief *vu/va* dan relief motif *gorga*. Di samping itu juga terdapat tiga lempengan batu yang bertuliskan bahasa dan aksara Batak Kuno. Tinggalan yang ada tersebut dikaitkan dengan kepercayaan kuno masyarakat setempat terhadap arwah leluhur. Tokoh yang dipuja pada makam ini adalah tokoh yang diyakini dapat

⁵ Setidaknya ada 3 kelompok aksara yaitu yang berkembang di Sumatera: Aceh, Batak, Rejang, dan Lampung; di Jawa: Jawa, Sunda dan Bali; di Sulawesi: Bugis, Mandar, Makassar. Kelompok Jawa, Bali dan Sunda bentuk aksaranya masih dekat dengan pendahulunya, yaitu Jawa Kuno, sedangkan kelompok Sumatera dan Sulawesi berbentuk lebih runcing dan tampak adanya penyederhanaan bentuk.

memberikan kebahagiaan, oleh karena itu masyarakat dianjurkan untuk memberikan persembahan, hal ini sesuai dengan apa yang dituliskan dalam Prasasti Lobu Dolok 1.

Kepustakaan

- Ambary, Hasan Muarif 1986. "Unsur Tradisi Pra-Islam pada Sistem Pemakaman Islam di Indonesia", dalam *Pertemuan Ilmiah Arkeologi IV II.a Aspek Sosial Budaya*. Jakarta: Proyek Penelitian Purbakala, hlm. 139--155
- Hall, Robert L 1991. "The Material Symbols of the Winnebago Sky and Eart Moities" in *The Meanings of Things Material Culture and Symbolic Expression*. (ed. I Hodder). London: Harper Collins Academic, hlm. 179--184
- Hardiati, Endang Sri 2002 "Perkembangan Aksara di Indonesia". *Pameran Perkembangan Aksara di Indonesia*. Jakarta: Museum Nasional, hlm. 1--6
- Hasibuan, Jamaludin 1985. *Seni Budaya Batak/Art et Culture Batak*. Jakarta: PT. Jayakarta Agung
- Hidayat, Rahayu Surtiati 2004 "Semiotik dan Bidang Ilmu" dalam *Semiotika Budaya*. Penyunting Tommy Christomy dan Untung Yuwono. Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia, hlm. 77--85
- Husein, Ida Sundari 2004 "Papan Nama Usaha di Prancis Studi Kebahasaan dan Semiotika" dalam *Semiotika Budaya*. Penyunting Tommy Christomy dan Untung Yuwono. Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia, hlm. 268
- Padmapuspita, Ki tt, *Candi Sukuh dan Kidung Sudamala*. Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Ditjen Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan R.I.
- Napitupulu 1964. *Suatu Studi Tentang Suku Batak (Toba, Angkola, Mandailing, Simalungun, pakpak Dairi-Karo)*. Medan: Napitupulu and Sons
- Napitupulu, Mangantar dan Marhuaso Sigiuro 1996. *Penuntun Praktis Pemakaian AKSARA BATAK*. Jakarta: Pustaka Nagiro
- Schnitger, F.M. 1938. *Forgotten Kingdom in Sumatera*. Leiden: E.J. Brill. Gambar VII.2
- Setianingsih, Rita Margaretha, Ery Soedewo, Deni Sutrisna, S. Purba, 2003, *Berita Penelitian Arkeologi No. 10, Prasasti dan Bentuk Pertulisan Lain di Wilayah Kerja Balai Arkeologi Medan*, Medan: Balar Medan
- Simanjuntak, Harry Truman, dkk 1996. *Laporan Penelitian Megalitik dan Ethnografi di Pulau Samosir, Kabupaten Tapanuli Utara, Provinsi Sumatera Utara*. Hlm. 5-6. Medan: Balar Medan, tidak diterbitkan
- Simanjuntak, Ompu Buntalan 1977. *Sejarah Batak*. Balige: Karl Sianipar Compagny
- Suleiman, Satyawati 1976. *Laporan Survei Sumatera Utara, Berita Penelitian Purbakala No. 4*. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional
- Susetyo, Sukawati dan Bambang Budi Utomo 2002 *Penelitian Permukiman Kuno Kompleks Percandian Padang Lawas di Tepian Daerah Aliran Sungai Sirumambe*. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi, Laporan Penelitian, tidak diterbitkan
- Vergouwen, J.C. 1986. *Masyarakat dan Hukum Adat Batak Toba*. Judul Asli *The Social Organisation and Customary Law of The Toba Batak of Northern Sumatera*. Jakarta: Pustaka Aset

FOTOGRAFI MIKRO UNTUK ARKEOLOGI (Metode Alternatif Perekaman Data Visual)

Taufiqurrahman Setiawan
Balai Arkeologi Medan

Abstract

Visual data recording is one activity that must be performed on archaeological research as a supporting data description of data obtained. However, not all data can be easily documented. Sometimes, the data obtained are in a small size and must be documented with a micro camera which is not owned by any research institution. Therefore, an alternative method is needed to accommodate the limitation that is owned by the research institution.

Kata kunci: Fotografi mikro, kamera, lensa, *depth of field*

1. Pendahuluan

Pada sebuah penelitian arkeologi terdapat beberapa tahapan-tahapan yang harus dilakukan dan implementasi dari metode penelitian yang telah dirancang. Secara garis besar, tahapan penelitian tersebut terdiri atas latar belakang dan perumusan masalah, pengumpulan data, analisis, dan intepretasi/kesimpulan. Pada tahap pengumpulan data, dapat dilakukan dengan survei maupun ekskavasi. Pada tahap ini sangat dibutuhkan deskripsi terhadap data yang ditemukan. Untuk mendukung deskripsi data tersebut maka dilakukan juga penggambaran serta pendokumentasian data dengan foto maupun dengan video. Gambar, foto, dan video tersebut merupakan data sekunder yang digunakan untuk mendukung data primer yang didapatkan dari survei, maupun ekskavasi.

Tujuan pemotretan dalam penelitian arkeologi ialah mencatat atau merekam kegiatan dan hasil kegiatan dalam bentuk piktoral (Puslitarken, 2008: 222). Rekaman data, atau hasil perekaman, sebenarnya hanyalah realitas kedua dari data arkeologi. Realitas pertama dari data tersebut adalah kondisi di lapangan. Dalam transformasi data tersebut, dari realitas pertama ke realitas kedua, terdapat bias-bias sehingga prinsip kedua dalam perekaman data adalah meminimalisir bias data, sementara prinsip pertama adalah merekam data selengkap mungkin. Dengan demikian, interpretasi yang nantinya akan dilakukan dapat mendekat pada kebenaran. Maka, seharusnya juga diperhatikan prinsip ketiga, yaitu: gambar/foto yang dibuat adalah untuk berkomunikasi, bukan untuk membingungkan pengguna (Sektiadi, *tt*). Untuk itu, sebuah foto arkeologi harus menggambarkan objek sesuai dengan aslinya, baik itu kesesuaian bentuk dan juga warna.

Beberapa kendala yang sering dijumpai adalah data dari sebuah penelitian arkeologi tidak selamanya merupakan data yang berukuran besar maupun monumental. Banyak juga data

berukuran kecil bahkan berukuran mikro yang hanya dapat terlihat dengan kaca pembesar atau mikroskop, seperti *pollen*, retus pada artefak batu maupun kerang, ekofak tulang-tulang fauna yang berukuran kecil. Kadang-kadang data tersebut hanya dapat dideskripsikan secara verbal dan tidak ditampilkan secara visual karena adanya keterbatasan akan alat dokumentasi yang dimiliki.

Pada era globalisasi ini, dengan adanya kemajuan teknologi yang berkembang pesat kondisi tersebut sekarang mulai dapat teratasi dengan adanya kamera yang dapat memfoto objek berukuran mikron. Walaupun demikian, tidak setiap lembaga penelitian arkeologi mempunyai alat tersebut. Upaya yang sering dilakukan adalah dengan mengirim data arkeologi tersebut kepada lembaga penelitian yang mempunyai alat itu. Upaya tersebut tentu membutuhkan tambahan biaya pengiriman dan waktu prosesnya. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat diajukan sebuah permasalahan yang akan coba dibahas dalam tulisan ini, “metode apakah yang dapat digunakan sebagai alternatif perekaman data mikro dengan keterbatasan peralatan yang dimiliki oleh lembaga-lembaga penelitian ?

Berkenaan dengan hal tersebut, pada tulisan ini akan dipaparkan salah satu metode alternatif yang mungkin dapat memberikan solusi pada keterbatasan alat dokumentasi yang dimiliki oleh masing-masing lembaga penelitian. Metode ini merupakan hasil dari salah satu eksperimen yang dilakukan dalam memvisualisasikan data arkeologi yang berukuran kecil. Metode yang digunakan adalah metode fotografi makro dan mikro. Pada tulisan ini juga akan dipaparkan kendala-kendala yang dihadapi ketika melakukan eksperimen terhadap metode ini.

2. Contoh kasus permasalahan perekaman data mikro

Salah satu objek arkeologi yang digunakan sebagai sampel dalam eksperimen rekam data ini adalah fragmen gerabah. Pada umumnya sebuah fragmen gerabah akan dianalisis secara fisik maupun kimiawi. Analisis fisik dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek antara lain bahan, warna, teknologi, porositas, maupun pola hias, sedangkan analisis secara kimiawi dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek antara lain mineral bahan dan tingkat pembakaran gerabah (Priyono, 2006: 73--85). Salah satu kendala yang muncul adalah pada saat rekam data dari untuk dapat mendukung deskripsi verbal dari analisis terhadap objek arkeologi tersebut.

Rekam data visual terhadap mineral fragmen gerabah tersebut biasanya dilakukan dengan membuat foto pada penampang gerabah tersebut. Untuk itu, kadang-kadang fragmen gerabah tersebut harus disayat dan diletakkan pada preparat yang kemudian dapat diamati dengan mikroskop. Foto-foto yang dihasilkan juga kadang-kadang tidak dapat terfokus pada

objek yang dimaksud karena kurang rincinya rekaman data yang dilakukan karena terlalu lebarnya objek yang terekam. Terkadang hal tersebut diminimalisir dengan melakukan *cropping* atau pemotongan bagian foto yang tidak diperlukan. Hal tersebut memang dapat digunakan, namun tindakan ini mengakibatkan resolusi *file* menjadi lebih kecil dan rusak jika diperbesar dimensinya.

3. Dasar-dasar fotografi mikro

Pada dasarnya fotografi mikro ini merupakan salah satu bagian dari fotografi makro, yang lebih dikenal dengan istilah "ekstrem makro". Pengertian fotografi makro adalah pemotretan yang dilakukan untuk menghasilkan rekaman gambar sama besar dengan benda aslinya (1:1) atau sekurang-kurangnya separuh dari benda aslinya (1:2). Fotografi makro ini biasanya dilakukan dengan mendekatkan kamera ke objek yang berukuran kecil (Nugroho, 2006: 208--209). Lensa yang digunakan juga merupakan lensa khusus makro yang dapat fokus pada jarak yang sangat dekat. Namun demikian, lensa-lensa yang bukan lensa makro juga dapat dijadikan lensa makro dengan menambahkan beberapa peralatan lain, seperti *close up filter* atau *adapter makro*.

Pada era digital sekarang ini untuk melakukan fotografi ini dapat dilakukan dengan menggunakan kamera digital biasa dan kamera *Digital Single-lens Reflex* (DSLR). Namun untuk dapat menghasilkan foto dengan resolusi tinggi dan dapat modifikasi komponen kamera DSLR sangat dibutuhkan. Untuk menghasilkan foto yang baik pada fotografi ini perlu diperhatikan beberapa hal, antara lain *lighting* (sumber cahaya), *depth of field* (DoF), dan juga fokus (Putramijaya, 2009)

Lighting (sumber cahaya) dapat diperoleh dengan menggunakan lampu kilat (*flash/speedlight*), lampu studio, atau cahaya matahari. *Depth of field*¹ (kedalaman fokus/ruang tajam) adalah ruang ketajaman suatu foto bisa dilihat dengan jelas atau sesuai dengan objek. Semakin dekat jarak titik fokus kamera dengan objek maka semakin tipis/sempit ruang tajamnya. Hal ini dapat dikontrol dengan mengatur bukaan diafragma (*aperture*²) dari lensanya pada range f/8 --- f/16 dan juga *shutter speed*³ (kecepatan rana) pada 1/125 ke atas. Faktor lain sangat mempengaruhi ruang tajam adalah panjang lensa. Semakin panjang lensa yang digunakan maka semakin tipis ruang tajam yang dihasilkan.

¹ Bagian yang tampak jelas dan tajam(tidak kabur) yang berada dalam jangkauan tertentu. Sebuah ruang di depan kamera di mana jarak yang terdekat tertentu dengan yang terjauh yang tampak tajam atau fokus dalam gambar (Nugroho, 2006: 95).

² Mekanisme yang terdapat di dalam lensa untuk mengatur banyak sedikitnya cahaya yang masuk melalui lensa ke atas film atau sensor dalam kamera (Nugroho, 2006: 14).

³ Kecepatan tirai rana ntuk membuka dan menutup kembali. Rana ini bekerja membuka dan menutup dalam waktu sepersekian detik. Kecepatan ini juga berfungsi mengimbangi *aperture* dalam menentukan pencahayaan(Nugroho, 2006: 296).

Fokus lensa pada fotografi ini dapat dilakukan secara otomatis maupun manual. Namun demikian, sebaiknya fokus dilakukan secara manual untuk dapat menghasilkan ketajaman foto yang diinginkan dan lebih dapat memilih titik yang menjadi *point of interest* atau objek yang ingin ditampilkan.

Secara umum, fotografi makro ini dilakukan dengan menggunakan lensa khusus makro atau dengan lensa tele atau lensa normal plus *tele converter/macro extention tube*. Lensa yang umum digunakan untuk fotografi ini adalah lensa makro normal (50mm), lensa makro mid-tele (90-105mm), dan lensa makro tele (150-180mm). Selain itu, teknik fotografi ini secara khusus dapat menghasilkan “ekstrem makro” dengan membalikkan lensa (*reverse lens*), memasang lensa tambahan lagi dengan posisi terbalik di depan lensa dengan tambahan sebuah adapter khusus (*male to male*), menggunakan filter tambahan seperti *filter close-up*, kaca pembesar, maupun *raynox* (Putramijaya, 2009).

4. Teknik fotografi mikro untuk arkeologi

Seperti telah disebutkan di atas, fotografi mikro ini masuk ke dalam kategori “ekstrem makro” yang dapat menampilkan foto pada skala 1:1 atau 1:2 dan bahkan dapat lebih daripada itu. Oleh karena itu, diperlukan beberapa peralatan tambahan yang perlu disiapkan sebelum melakukan pemotretan obyek yang disesuaikan dengan metode yang akan digunakan. Peralatan utama yang harus ada adalah kamera DSLR, sumber cahaya berupa lampu kilat atau lampu studio. Peralatan tambahan yang diperlukan antara lain *wireless trigger*, *diffuser flash*, tripot, serta statis untuk objek. *Diffuser flash* berperan dalam menyebarkan cahaya yang mengenai objek yang difoto sehingga cahaya yang mengenai objek lebih lembut dan merata dengan kontras rendah (Nugroho, 2006: 100), sedangkan *wireless trigger* sangat



Foto 1. Salah satu ilustrasi seting sumber cahaya, diffuser, dan objek (Foto Taufiqurrahman Setiawan, 2010)

berperan dalam mensinkronisasi lampu kilat, karena lampu kilat tidak diletakkan pada *hotshoe*⁴ kamera melainkan terpisah dari badan kamera.

Pada tahap persiapan sebelum melakukan perekaman terdapat beberapa hal yang diperhatikan. Pertama, pengaturan *white balance*⁵ kamera yang disesuaikan dengan suhu cahaya pada sumber cahaya. Hal itu perlu

diperhatikan karena faktor kesesuaian warna antara objek dan foto sangat penting dalam sebuah rekam data

⁴ Kelengkapan yang ada di bagian atas badan kamera yang berguna untuk memasang lampu kilat elektronik. Bagian ini sangat berperan dalam mensinkronisasi nyala lampu dengan kecepatan rana (Nugroho, 2006: 171)

⁵ Pengontrol warna putih pada kamera digital yang didasarkan pada suhu cahaya yang ada pada lingkungan objek.

arkeologi. Kesalahan dalam pengesetan *white balance* akan mengakibatkan perbedaan warna. Pada umumnya, suhu cahaya sebuah lampu kilat berada antara 5300 – 5600 Kelvin, atau sama dengan suhu cahaya matahari pada siang hari. Untuk itu, maka *white balance* kamera di set ke *daylight* yang biasa disimbolkan dengan matahari. Kedua, pastikan kamera pada mode manual dan set *aperture* pada rentang f/8 sampai f/22, *shutter speed* antara 1/125 sampai 1/200, dan menggunakan iso 100 atau 200. *Shutter speed* disesuaikan dengan kemampuan kamera mensinkronisasi lampu kilat, pada umumnya sampai 1/200, namun ada beberapa kamera yang dapat mensinkronisasi sampai 1/500. Hal ketiga yang perlu diperhatikan adalah pola penempatan cahaya dan pemasangan *diffuser*. *Diffuser* lampu kilat ini dapat dibuat dengan menggunakan kain putih, kertas putih, atau kertas kalkir. Pada pemotretan mikro ini cukup terkendala penggunaan skala. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengukuran terhadap objek yang akan difoto untuk mengatasi kelemahan metode perekaman data ini.

Salah satu hal penting lainnya adalah pemilihan jenis file yang digunakan sebagai output dari rekaman data. Setiap kamera digital, baik *compec* (biasa), *prosumer*, atau DSLR, dapat menghasilkan gambar dengan format *.jpeg* dari ukuran kecil sampai dengan besar dan ukuran filenya juga sangat bergantung pada *megapixel* sensor kamera. Untuk melakukan fotografi mikro ini sebaiknya *output* foto pada format *.jpeg large*. Hal itu ditujukan untuk mengurangi penyusutan data foto yang dihasilkan. Namun demikian, terdapat satu *format file* yang sangat baik untuk digunakan yaitu *format RAW*. Format ini hanya ditemui pada kamera-kamera DSLR dan beberapa kamera *prosumer*. Format ini merupakan format asli kamera yang belum mengalami penyusutan. Format ini memiliki ukuran file yang sangat besar dapat berkisar dari 5 -- 24 mb bergantung pada kemampuan sensor kamera dan tingkat kompleksitas objek. Salah satu keuntungan format file ini adalah meminimalisir kesalahan pada foto yang dihasilkan. *Setting* kamera yang salah pada saat pengambilan gambar dapat diubah di komputer tanpa mengurangi kualitas gambar. Namun *format file* ini hanya dapat diolah dengan baik dengan menggunakan perangkat lunak/*software* yang ada pada masing-masing produk kamera. Sebagai contoh *software* tersebut adalah *Digital Photo Profesional* untuk kamera Canon, Capture NX untuk kamera Nikon, dan sebagainya.

Secara umum, terdapat empat metode yang dapat digunakan untuk melakukan fotografi mikro ini. Konsep dasar yang digunakan pada metode-metode ini adalah melakukan modifikasi dan kombinasi lensa dengan membalikkan lensa (*reverse lens*), kombinasi dua buah lensa (*male to male*), penambahan bagian lensa dengan *macro extention tube*, filter *close up*, kaca pembesar, dan *raynox*. Penjelasan singkat tentang metode-metode tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Reverse Lens* (Lensa Terbalik)

Metode ini dilakukan dengan membalikkan lensa dan menempatkan bagian depan lensa pada bagian badan kamera. Untuk menempatkan lensa pada badan kamera dapat digunakan sebuah *adapter reverse lens* dan juga dengan memegang dengan tangan. Metode ini akan lebih mudah jika dilakukan dengan menggunakan lensa yang memiliki *ring aperture*, yang biasa ditemukan pada lensa-lensa lama. Hal itu untuk mengantisipasi pengaturan *aperture* untuk mendapatkan ruang tajam cukup lebar.

Beberapa kendala yang dihadapi pada metode ini adalah tingkat kesulitan pengambilan fokus karena menggunakan manual fokus serta rawan terhadap kerusakan pin lensa yang biasanya berada di bagian dalam, serta sensor mudah kotor. Metode ini cukup efektif untuk mendapat perbesaran ekstrem terhadap sebuah objek, namun untuk menampilkan keseluruhan penampang gerabah sangat sulit karena bagian tajam yang sangat sedikit.



Foto 2. Proses perekaman data dan hasil foto yang dihasilkan
(Foto Taufiqurrahman Setiawan, 2010)

2. *Male to Male*

Metode kedua ini menggunakan dua buah lensa dalam satu buah kamera. Lensa pertama yang menempel pada badan kamera adalah lensa tele yang kemudian disambung dengan satu buah lensa normal pada posisi terbalik dengan *ring adapter*. Kedua lensa tersebut diusahakan mempunyai diameter filter yang sama. Pengaturan *aperture* dilakukan pada lensa pertama yang menempel pada badan kamera, sedangkan pada lensa kedua tersebut diupayakan berada *aperture* besar seperti f/5,6.

Kendala yang menjadi masalah utama dari metode ini adalah lensa yang terlalu panjang dan sangat dekatnya objek dengan lensa sehingga cukup menyulitkan pada saat pemotretan objek serta pengaturan pencahayaan. Pada metode ini fokus dapat dilakukan secara otomatis dan manual. Namun sangat disarankan untuk menggunakan manual fokus karena sangat tipis titik fokusnya sehingga sangat diperlukan ketepatan. Fokus dapat berubah ketika kamera bergerak sedikit saja yang mengakibatkan foto menjadi kabur (*blur*) dan tidak tajam.

Selain itu, kadang-kadang terdapat *vignette* (bayangan hitam) pada bagian samping foto. Seperti halnya metode metode *reverse lens*, metode ini juga menghasilkan foto dengan perbesaran ekstrem tetapi juga tidak dapat digunakan untuk merekam keseluruhan penampang gerabah.



Foto 3. Susunan lensa untuk metode *male to male* dan contoh foto yang dihasilkan
(Foto Taufiqurrahman Setiawan, 2010)

3. *Macro Extention Tube*

Metode ketiga ini dilakukan dengan menambahkan ekstensi pada sambungan antara lensa dan badan kamera. Pada umumnya, alat tersebut terdapat tiga *ring adapter* dengan panjang berbeda-beda, yaitu 6 mm, 16 mm, dan 30 mm. Ektensi tersebut berfungsi sebagai alat yang memperpendek jarak titik fokus lensa dan menjauhkan posisi sensor sehingga bayangan yang diterima berukuran besar. Untuk mempermudah dalam melakukan metode ini diperlukan sebuah lensa yang mempunyai *ring aperture*, seperti pada metode *reverse lens*. Hal ini dilakukan untuk dapat mempermudah pengaturan *aperture* sehingga ruang tajam dapat dikendalikan.

Beberapa kendala yang dihadapi pada metode ini adalah fokus dilakukan secara manual, lensa yang bertambah panjang, dekatnya objek dengan lensa yang cukup menyulitkan pengaturan sumber cahaya dan fokus yang sangat tipis. Oleh karena itu, diperlukan

ketenangan dalam perekaman data ini sehingga fokus tidak berubah karena gerakan saat pengambilan foto.

Metode ini lebih mudah digunakan, serta dapat disesuaikan dengan kondisi objek yang mau direkam. Jika dengan satu *ring macro extention tube*, objek yang terekam masih terlalu lebar maka dapat ditambahkan *ring* kedua dan ketiga untuk mendapatkan rincian objek yang diinginkan. Dengan metode ini penampang sebuah gerabah dapat direkam secara penuh dan rinci.

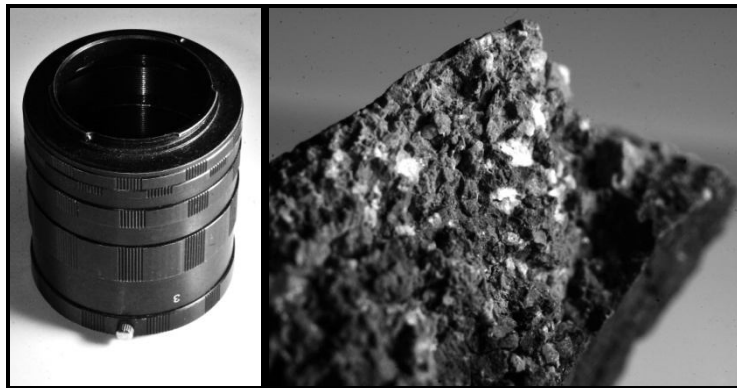


Foto 4. *Macro extention tube* dan hasil foto yang dihasilkan
(Foto Taufiqurrahman Setiawan, 2010)

4. *Close Up Filter*, Kaca Pembesar, dan *Raynox*

Metode terakhir ini adalah metode yang paling mudah untuk dilakukan karena hanya dengan menambahkan *close up filter*, kaca pembesar, maupun *raynox* pada bagian depan lensa. Pada umumnya kedua alat digunakan untuk melakukan fotografi makro atau mikro tanpa lensa khusus makro. Fungsi dari kedua alat tersebut adalah memperpendek jarak fokus pada lensa. Sebagai contoh lensa 18 – 55 mm mempunyai jarak fokus terdekat 25 cm, maka untuk dapat memotret pada jarak 10 cm dari objek perlu dipasang *close up filter +4*.

Metode ini relatif lebih mudah dilakukan karena fungsi otomatis kamera dapat berfungsi, namun tidak disarankan. Pada metode ini sangat disarankan juga menggunakan metode fokus manual dan mode pemotretan manual, karena pada prinsipnya fokus yang didapat juga sangat tipis seperti tiga metode di atas. Foto yang dihasilkan dengan *close up filter* kurang dapat mengambil objek-objek yang berukuran mikro. Dengan menambahkan *raynox*, foto yang dihasilkan dapat sampai pada ukuran mikro namun terdapat beberapa kelemahan, yaitu adanya *distorsi* lensa yang mempengaruhi pada faktor keaslian bentuk dan ukuran. Dengan metode ini rekaman data yang dihasilkan relatif lebar bergantung pada lensa yang digunakan serta jenis filter yang digunakan.

Pada prakteknya, keempat metode ini sangat bergantung pada sumber cahaya buatan (*artifisial light*) yang berasal dari lampu kilat maupun lampu studio. Oleh karena itu, sangat

memerlukan *setting* yang tepat dalam menempatkan sumber cahaya tersebut sehingga tidak mengganggu saat melakukan perekaman data. Secara umum terdapat dua cara penempatan *lighting* pada fotografi mikro ini, yaitu:

1. *Side lighting* atau menempatkan lampu kilat atau lampu studio pada sudut 45° sampai 90° dengan posisi kamera,
2. *Macro ring flash* yang dilekatkan pada bagian depan lensa.

Kedua cara tersebut menghasilkan foto yang berbeda pada tampilan tekstur objek yang difoto. Untuk mendapatkan bentuk serta ketajaman tekstur dapat dilakukan dengan menggunakan *side lighting*, sedangkan penggunaan *macro ring flash* digunakan untuk menghasilkan gambar yang berkesan datar, tidak tampak tekstur objek.

5. Penutup

Data arkeologi tidak selalu ditemukan pada ukuran besar dan juga monumental tetapi dapat ditemukan pada ukuran yang sangat kecil. Perekaman data merupakan salah satu komponen penting dalam penelitian arkeologi, namun kadang-kadang terkendala dengan ketiadaan alat yang harus digunakan. Metode-metode yang penulis paparkan di atas merupakan salah satu alternatif yang mungkin dapat membantu dalam upaya perekaman data terutama data arkeologi yang berukuran kecil. Hasil foto tersebut dapat dijadikan sebagai visualisasi dari deskripsi data primer, atau bahkan mungkin hasil foto tersebut merupakan sebuah data primer yang dapat dideskripsikan dan sangat membantu dalam tahap interpretasi data.

Dalam melakukan metode-metode tersebut tentunya harus memperhatikan beberapa hal penting guna mencapai tujuan perekaman data dalam arkeologi, yaitu meminimalisir bias-bias yang ditimbulkan dari data arkeologi tersebut. Untuk itu, perlu sangat diperhatikan tentang adanya kesesuaian warna maupun bentuk, penggunaan metode, dan ketepatan teknis.

Metode-metode tersebut di atas merupakan sebagian kecil dari metode perekaman data dalam arkeologi. Tentunya metode-metode tersebut mempunyai kendala-kendala dan juga keuntungan yang berbeda-beda. Untuk itu, masih sangat diperlukan kajian lebih lanjut terhadap metode-metode di atas, sehingga diperoleh rekaman data arkeologi yang benar serta dapat menghasilkan interpretasi data yang relatif sedikit biasnya.

Kepustakaan

Nugroho, R. Amien, 2006. *Kamus Fotografi*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Prijono, Sudarti. 2006. "Aspek-aspek Arkeologi Gerabah, Situs Sekkanan, Desa Cinatobi, Kecamatan Majalengka, Kabupaten Wajo, Provinsi Sulawesi Selatan", dalam *Arkeologi dari Lapangan ke Permasalahan*. Bandung: Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia

- Puslitarkenas, 2008. *Metode Penelitian Arkeologi*, Cetakan Kedua. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional
- Putramijaya, Anif, 2009. "Fotografi Makro", [http://www.fotografer.net/ isi/artikel/ lihat.php?id=1161](http://www.fotografer.net/isi/artikel/lihat.php?id=1161), diakses pada tanggal 08 Agustus 2010, Pkl. 11 : 15 WIB
- Sektiadi, tt. "Menggambar untuk Arkeologi", <http://sektiadi.staff.ugm.ac.id/index.php/2009/07/28/menggambar-untuk-arkeologi/>, diakses pada tanggal 08 Agustus 2010, Pkl. 11 : 00 WIB